

* Version digital con limitaciones en la calidad gráfica de las imágenes para facilitar su descarga en dispositivos móviles.



Presentación

Luego de un arduo trabajo por parte del Edifor y el Consejo Diocesano, como así también de los Auxiliares Diocesanos de Rama en el transcurso de los últimos dos años, y el resto de Auxiliares que acompañan a la Jefatura Diocesana les presentamos el trabajo final de los "Reglamentos de Ramas".

Con esta actualización de los reglamentos esperamos aportar a la tarea cotidiana de los niños, jóvenes y adultos en el desarrollo del Gran Juego, intentando de esta forma poseer un contexto más acorde a los tiempos que corren y a la actualización de los cambios generados con la reforma del Estatuto y el P.O.R. en el año 2017.

Las modificaciones realizadas buscan obtener un desarrollo más armónico y relacionado entre el trabajo de una rama hacia la otra, llevando un camino progresivo de los beneficiarios a lo largo de su vivencia del Gran Juego. Pretendemos afianzar conceptos y términos que en nuestra cotidianeidad a veces descuidamos y confundimos, por lo que es de vital importancia utilizar este material asiduamente y que sea de consulta permanente. De esta forma lograremos que nuestros grupos vivan la experiencia del Escultismo de forma segura y habiendo disfrutado cada momento de las actividades realizadas.

Por último, agradecemos el trabajo y el espíritu scout aportado; por todos los adultos que participaron desinteresadamente con su tiempo, paciencia y experiencia en la construcción y actualización de los presentes Reglamentos.



Juan María Amundarain
Jefe Scout Diocesano

Junio de 2020



CONTENIDO

PRESENTACIÓN	3	RAMA LOBATO	27	RAMA RAIDER	51	RAMA ADULTO	77
INTRODUCCIÓN	7	1- Fundamentos	28	1- Fundamentos	52	1- Fundamentos	78
Método Scout	7	2- Marco Simbólico	29	2- Marco Simbólico	54	2- Marco Simbólico	79
Ley Scout	9	3- Oración y Patrono	30	3- Oración y Patrono	55	3- Oración y Patrono	80
El Sistema de Patrullas	10	4- La Manada	30	4- La Tropa Raider	55	4- La Tropa Adultos	80
Marco Simbólico	11	5- Símbolos	31	5- Símbolos	55	5- Símbolos	81
Vida en la Naturaleza	11	6 - Uniforme	32	6 - Uniforme	57	6 - Uniforme	82
Coeducación	12	7- Recepción de Miembros	32	7- Recepción de Miembros	57	7- Recepción de Miembros	83
La Espiritualidad	13	8- Cargos	32	8- Cargos	57	8- Cargos	83
RAMA CASTOR	15	9- Organismos	33	9- Organismos	58	9- Organismos	84
1- Fundamentos	16	10- Progresión	34	10- Progresión	61	10- Progresión	86
2- Marco Simbólico	18	11- Lugar	35	11- Lugar	62	11- Lugar	87
3- Oración y Patrono	18	12- Perfil del Dirigente	36	12- Perfil del Dirigente	62	12- Perfil del Dirigente	87
4- La Colonia	18	13 - Bibliografía	37	13 - Bibliografía	64	13 - Bibliografía	88
5- Símbolos	19	RAMA SCOUT	39	RAMA ROVER	65	CUADRO DE PATRULLAS SCOUT ...	89
6 - Uniforme	20	1- Fundamentos	40	1- Fundamentos	66	CUADRO DE PATRULLAS RAIDER ..	90
7- Recepción de Miembros	20	2- Marco Simbólico	41	2- Marco Simbólico	67	ESQUEMA DE PROGRESIONES	91
8- Cargos	20	3- Oración y Patrono	42	3- Oración y Patrono	68	DISPOSICIONES	92
9- Organismos	20	4- La Tropa Scout	42	4- El Clan	69		
10- Progresión	22	5- Símbolos	43	5- Símbolos	70		
11- Lugar	23	6 - Uniforme	44	6 - Uniforme	71		
12- Perfil del Dirigente	24	7- Recepción de Miembros	45	7- Recepción de Miembros	71		
13 - Bibliografía	25	8- Cargos	45	8- Cargos	71		
		9- Organismos	46	9- Organismos	72		
		10- Progresión	48	10- Progresión	73		
		11- Lugar	49	11- Lugar	75		
		12- Perfil del Dirigente	49	12- Perfil del Dirigente	75		
		13 - Bibliografía	50	13 - Bibliografía	76		







SEGUIMOS SIENDO LA ALEGRIA DE LA IGLESIA DIOCESANA

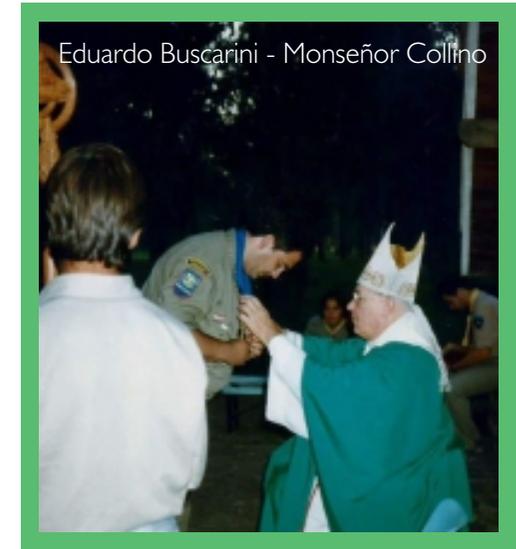
MS Eduardo Buscarini - Monseñor Desiderio Collino - Padre José Garbuio



Padre José Garbuio



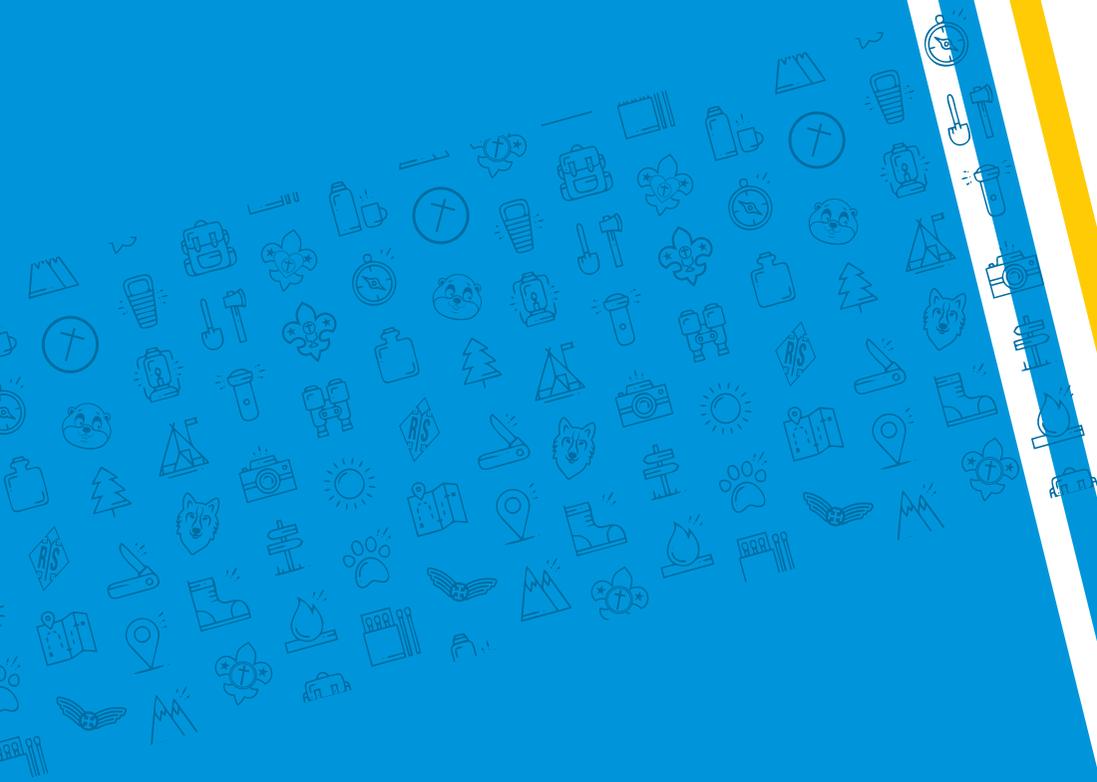
Padre Gustavo Medina



Eduardo Buscarini - Monseñor Collino



Introducción



EL MÉTODO SCOUT

El Movimiento Scout está basado en el concepto de autoeducación. Esto reconoce que cada joven es un individuo único que debe asumir la responsabilidad de su propio desarrollo. El joven es el actor principal en el proceso educativo. El Método Scout es el marco estructurado, que está diseñado para guiar y alentar a cada joven a lo largo de este camino de crecimiento personal. Es un sistema esencial para lograr la propuesta educativa del Movimiento Scout. Se define como un sistema de auto-educación progresiva. Es un método basado en la interacción de elementos igualmente importantes que trabajan juntos como un sistema cohesivo, y la implementación de estos elementos de una manera combinada y equilibrada es lo que hace que el Movimiento Scout sea único.

El Método Scout es un aspecto fundamental del Movimiento Scout y se expresa a través de los siguientes elementos:(1)





- **La Promesa y la Ley Scout:** un compromiso voluntario personal con un conjunto de valores compartidos, que es la base de todo lo que un Scout hace y un Scout quiere ser. La Promesa y la Ley son fundamentales para el Método Scout,
- **Aprender haciendo:** el uso de acciones prácticas (experiencias de la vida real) y reflexión (es) para facilitar el aprendizaje y desarrollo continuos,
- **Progresión personal:** un aprendizaje progresivo enfocado en motivar y desafiar al individuo a desarrollarse continuamente, a través de una amplia variedad de oportunidades de aprendizaje,
- **Sistema de equipos:** el uso de equipos pequeños como una forma de participar en el aprendizaje colaborativo, con el objetivo de desarrollar un trabajo en equipo eficaz, habilidades interpersonales, liderazgo, así como construir un sentido de responsabilidad y pertenencia,
- **Apoyo de Adultos:** adultos que facilitan y apoyan a los jóvenes para crear oportunidades de aprendizaje y por medio de una cultura de alianza para convertir estas oportunidades en experiencias significativas,
- **Marco simbólico:** una estructura unificadora de temas y símbolos para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de

- una identidad única como Scout,
- **Naturaleza:** oportunidades de aprendizaje en el exterior que fomentan una mejor comprensión y una relación con el entorno más amplio
- **Participación de la comunidad:** la exploración activa y el compromiso con las comunidades y el mundo en general, fomentando un mayor aprecio y comprensión entre las personas.

- Este Método es la forma en que practicamos el Movimiento Scout para crear una experiencia significativa para los jóvenes basada en nuestros valores compartidos. Todos los diversos elementos del Método Scout son esenciales para que el sistema en su conjunto funcione y deben aplicarse de una manera que sea consistente con el propósito y los principios del Movimiento Scout.





LEY SCOUT

La Ley scout es el conjunto de valores en los que educa el Escultismo. Fue originalmente diseñada por Robert Baden-Powell. Como herramienta educativa es el núcleo del Metodo Scout y, alrededor de ella se encuentran los demás elementos pedagógicos del Escultismo.

La Ley Scout original publicada por Robert Baden-Powell en 1908 tenía nueve artículos. B-P fue luego perfeccionándola y en 1911 le agregó el décimo artículo. La última versión de su pluma, ya con diez artículos, es publicada en la reedición de su libro Escultismo para muchachos en 1938.

Los diez puntos de la original Ley Scout son:

1. El honor de un scout está en ser digno de confianza (*A Scout's honour is to be trusted*).
2. Un scout es leal al Rey, su país, sus dirigentes, sus padres, sus empleadores y subordinados (*A Scout is Loyal to the King, his country, his Scouters, his parents, his employers and to those under him*).
3. El deber de un scout es ser útil y ayudar a los demás (*A Scout's duty is to be useful and to help others*).
4. Un scout es un amigo para todos y

un hermano para todos los demás scouts sin distinción de país, clase o credo a que pertenezcan (*A Scout is a friend to all and a brother to every other scout no matter what country, class or creed, the other may belong*).

5. Un scout es cortés (*A Scout is Courteous*).
6. Un scout es amigo de los animales (*A Scout is a friend to animals*).
7. Un scout obedece órdenes de sus padres, guía de patrulla o dirigente sin cuestionar (*A Scout obeys orders of his parents, patrol leader or scoutmaster without question*).
8. Un scout sonríe y silba ante todas las dificultades (*A Scout smiles and whistles under all difficulties*).
9. Un scout es ahorrativo (*A Scout is thrifty*).
10. Un scout es limpio en pensamiento, palabra y obra (*A Scout is clean in thought, word and deed*).

Extraído de "Cartas a un Guía de Patrulla, La ley Scout" del Capitán Roland E. Philipps (1920). (2)

El Movimiento Scout fue adaptando dicha redacción original al idioma y las características propias de cada país y asociación.





EL SISTEMA DE PATRULLA

A partir de la observación del juego, Robert Baden-Powell descubre dos dinamismos propios de los jóvenes: la pertenencia a pequeños grupos y la vida comunitaria.

Cada uno necesita de los demás para realizarse como persona. El Método Scout propone vivir una aventura en pequeños grupos a través del llamado "Sistema de Patrulla".

En esa pequeña comunidad a su medida, cada joven aprende a trabajar, a compartir y a relacionarse con los demás; asume una responsabilidad al servicio del grupo y se confrontan las experiencias vividas.

El sentido de educar personas en relación con los demás radica en que sean personas abiertas a vivir junto a otros y que, al descubrir las riquezas de los demás, descubran sus propias riquezas y carencias, construyendo su autoestima.

Los jóvenes tienen sus propias formas de agruparse, las cuales varían según las edades. El Movimiento Scout basa su juego, entre otras cosas, en las formas de agrupamiento social de los jóvenes a través de las edades que comprende su propuesta educativa.

De esta forma las bandas y las pandillas de muchachos son enriquecidas en la propuesta educativa del Movimiento Scout al aplicarles roles, reglas, espacios de toma de decisiones, símbolos y aventuras en común.

"El sistema de equipos (o sistema de patrulla como es usualmente llamado) es la estructura organizativa básica de una sección en un Grupo Scout; la sección funciona como una pequeña sociedad de jóvenes, compuesta por los pequeños grupos y el equipo de dirigentes." (3)

"Cada pequeño grupo opera como un equipo. Dentro de cada equipo, los jóvenes organizan su vida grupal y eligen, organizan y llevan a cabo sus actividades. Cada uno tiene una responsabilidad específica, la cual él o ella llevan a cabo como contribución a la vida y bienestar del equipo y el éxito de sus actividades." (4)

En 1917 un joven militar Inglés llamado Roland Erasmus Philipps, realiza diversos escritos, el más famoso "El sistema de Patrulla" basado en las enseñanzas de Baden Powell. Aun hoy este escrito es la base de la aplicación de dicho sistema.



Roland Philipps

"El Sistema de Patrullas" 1917



MARCO SIMBOLICO

El marco simbólico es el lenguaje propio del Movimiento, que permite a todos sus miembros desarrollar una comunicación propia adaptada a cada edad. Este lenguaje da lugar a un sistema de identificación que cohesiona los grupos y refuerza el sentimiento de pertenencia a través de la coherencia en el desarrollo del Programa de Jóvenes y del Programa de Adultos.

Está formado por un conjunto de símbolos que representan la propuesta educativa del Escultismo: el pañuelo, la flor de lis, los colores de las Ramas, las canciones, las tradiciones, las ceremonias... Elementos con significado, que ayudan a crear un escenario, una atmósfera que contiene los valores y la propuesta del Movimiento, y los hace más accesible a los niños, niñas y jóvenes.

El lenguaje se adapta a cada una de las Ramas, en marcos estables que partiendo de la creación de "imaginarios" sobre los que desarrollar el juego, pasan al "reto" en las edades intermedias (aventura) y finalizan en la propia "realidad" en las etapas de paso a la vida adulta. De esta manera permite trasladar los valores del escultismo a través de un juego hasta la vida real.(5)

VIDA EN LA NATURALEZA

La Naturaleza constituye el marco privilegiado de la actividad scout en todas las ramas y para todas las personas que formamos el Movimiento.

Es el marco idóneo para el desarrollo de los sentidos, de las habilidades personales y de la sensibilidad. En ella es más fácil percibir y valorar lo esencial.

Es también un medio de socialización, de acercamiento personal y de solidaridad. Permite profundizar la confianza y adquirir responsabilidad individual y frente al grupo.

Es el ambiente más adecuado para descubrir y asumir el lugar del ser humano en el Universo, facilitando la apertura a la Trascendencia.(6)





COEDUCACION (SEXO DE LAS UNIDADES)

La coeducación es un método educativo que parte del principio de la igualdad entre sexos y la no discriminación por razón de sexo.

Coeducar significa no establecer relaciones de dominio que supediten un sexo a otro, sino incorporar en igualdad de condiciones las realidades y la historia de las mujeres y de los hombres para educar en la igualdad desde la diferencia.

Un concepto relacionado con este aspecto es el de la **educación mixta**, que hace referencia a la educación integral de hombres y mujeres en la misma institución.

Silva-Peña señala que se debe entender la coeducación como "la acción educativa tendiente a generar espacios educativos donde existe igualdad de trato y oportunidades para hombres y mujeres, los que son compartidos en base al respeto, la tolerancia y alejado de todo sexismo". (7)

El mismo autor señala que la interpretación del concepto de coeducación va más allá de los espacios compartidos, esto significa "la incorporación de metodologías

no sexistas, pero también un análisis y discusión por parte de los/as docentes de esa metodología. Nos plantea desafíos en torno a la participación de hombres y mujeres en la escuela". (8)

Basados en este principio de coeducación cada Grupo tiene la libertad de optar por trabajar con unidades de un solo sexo o unidades mixtas (las que deberán estar acorde al reglamento), teniendo presente que aquellos grupos que opten por trabajar con unidades separadas por sexo deberán promover que se desarrollen actividades donde se generen espacios de interacción de miembros de ambos sexos con el fin de llevar adelante acciones educativas tendientes a que exista igualdad de trato y oportunidades para hombres y mujeres, compartiendo en base al respeto y la tolerancia.





LA ESPIRITUALIDAD

El objetivo principal de esta sección es mostrar hasta qué punto la importancia de la dimensión espiritual/religiosa estaba presente en la mente de Baden-Powell cuando creó el Movimiento Scout.

Ante todo, un comentario preliminar. Baden-Powell era británico y el Movimiento Scout fue fundado en Gran Bretaña. Por lo tanto, no sorprende que sus comentarios sobre religión estén inspirados principalmente por el Cristianismo pero no es difícil ver cómo van mucho más allá de los límites de una religión y son aplicables a cualquier creyente. Baden-Powell era consciente de esto cuando dijo: “La reverencia a Dios, el respeto al prójimo y el respeto a uno mismo como servidor de Dios, son la base de cualquier forma de religión”.(9)

Para mayor claridad y brevedad, las ideas de Baden-Powell no serán desarrolladas aquí en un orden cronológico sino más bien en un orden temático. Cada dirigente scout conoce la importancia de “Escultismo para Muchachos” en la historia del Movimiento. Para mostrar hasta qué punto la dimensión espiritual/religiosa estaba presente en el pensamiento de Baden-Powell, es importante tomar tres citas extraídas de la edición original del libro. Hay primero una afirmación categórica: “Ningún hombre es muy bueno a menos que crea en Dios y obedezca sus leyes. Por lo tanto cada Scout debe tener una

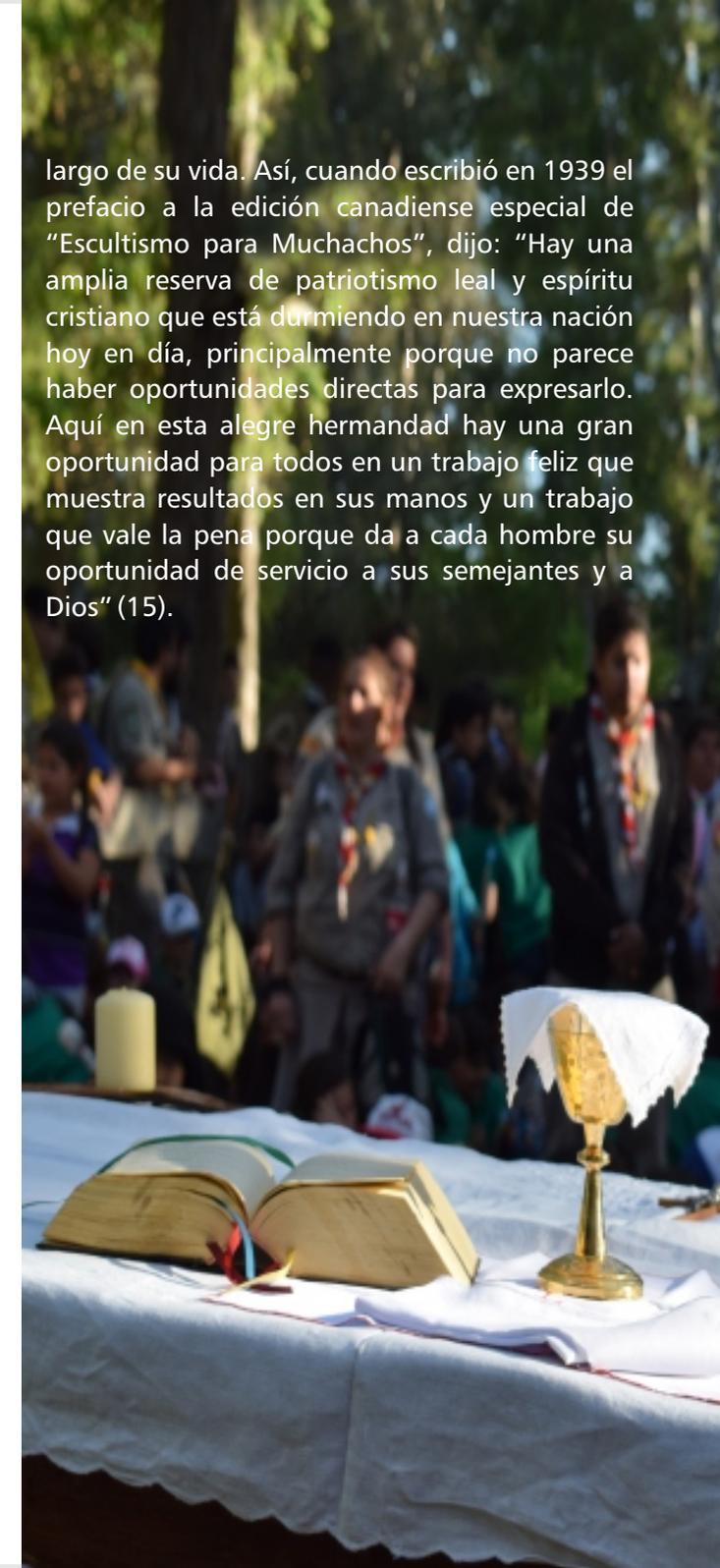
religión” (10). Seguidamente, hay una corta definición: “La religión parece una cosa simple: 1° amar y servir a Dios, y 2° amar y servir a tu prójimo” (11).

Y finalmente, un consejo muy práctico destinado a los muchachos: “Haciendo tu deber para con Dios siempre estarás agradecido a Él. Cada vez que disfrutes un placer o un buen juego, o tengas éxito haciendo una buena acción, agrádecele por eso, aunque más no sea con una palabra o dos, como cuando dices gracias en una comida” (12).

En 1926, se le pidió a Baden-Powell hacer una presentación en la Conferencia Conjunta de Comisionados Scouts y Guías en High Leigh, Inglaterra, sobre el tema “La Religión en los Movimientos Scout y Guía”. Al principio, resumió su visión diciendo: “Me han pedido describir más ampliamente que lo que he presentado en “Escultismo para Muchachos” lo que tenía en mente con respecto a la religión cuando creé el Escultismo y el Guidismo. Me preguntaron “¿dónde entra la religión? Bueno, mi respuesta es que “no entra en absoluto. Ya está allí. Es el factor fundamental subyacente al Escultismo y al Guidismo” (13). E insistió: “Es muy importante que esto deba ser claramente comprendido por los Comisionados para que ellos lo puedan explicar a sus Scouters y Guías, y también a los extraños que quieran conocer al respecto” (14).

Dichas ideas acompañaron a Baden-Powell a lo

largo de su vida. Así, cuando escribió en 1939 el prefacio a la edición canadiense especial de “Escultismo para Muchachos”, dijo: “Hay una amplia reserva de patriotismo leal y espíritu cristiano que está durmiendo en nuestra nación hoy en día, principalmente porque no parece haber oportunidades directas para expresarlo. Aquí en esta alegre hermandad hay una gran oportunidad para todos en un trabajo feliz que muestra resultados en sus manos y un trabajo que vale la pena porque da a cada hombre su oportunidad de servicio a sus semejantes y a Dios” (15).





REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFIA

1- Resolución 2017-04 de la Conferencia Scout Mundial: Revisión del Método Scout. (OMMS)

2- Wikipedia 2018

3, 4 - OMMS (1998) Scouting: An Educational System, Ginebra

5, 6 - El Metodo Scout – MSC 2010

7, 8 - Silva-Peña, I. (2010). Repensando la escuela desde la coeducación: Una mirada desde Chile. Revista Venezolana de Estudios de La Mujer, 15(35), 163–176

9 - “Aids to Scoutmastership”, 1919 edition, quoted in “Footsteps of the Founder”, op. cit, p. 109. 149. 150151. 152. Baden-Powell, “Religion in the Boy Scout and Girl Guide Movement”, op. cit., p. 4. 153. Baden-Powell, “Religion in the Boy Scout and Girl Guide Movement”,

10, 11, 12 - “Scouting for Boys”, WB, 249-250 quoted in “Footsteps of the Founder”, op. cit., p. 107.

13 - Baden-Powell, “Religion in the Boy Scout and Girl Guide Movement”, by the Chief Scout to the Joint Conference of Commissioners of both Movements at High Leigh, 2 July 1926, p. 1.

14 - Baden-Powell, “Religion in the Boy Scout and Girl Guide Movement”, idem.

15 - “Scouting for Boys”, Special Canadian edition, Preface, published by the Boy Scouts Association of Canada, circa 1949, p. 11.



Rama Castor





INTRODUCCIÓN:

Esta propuesta aparece como una alternativa a ese niño y niña que busca desarrollar y crecer de una manera distinta a la que se le ofrece en el jardín de infantes, la diferencia fundamental es que en la Rama Castor el niño/a encontrará un método educativo Scout, que lo ayudara a vencer paulatinamente su egocentrismo natural, favorecerá su socialización aprendiendo a vivir en una comunidad, desarrollará su personalidad formando su carácter y fomentará actitudes independientes que orientarán a su auto-formación.

Los Castores comenzaron en Irlanda del Norte en la década de los setenta y posteriormente se fue implementando en Canadá, Australia, Nueva Zelanda y en algunos países europeos. En España lo introdujeron de forma experimental en 1982. Al obtener una creciente demanda dentro del movimiento decidieron en 1989 aprobarla como una etapa más de la formación scout. "Generar vínculos de afecto y confianza que les brinden seguridad en sus capacidades y deseos" de aprender.

La etapa de Castor es una propuesta educativa diseñada para llenar las necesidades concretas de los niños y niñas de edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Es una rama diseñada exclusivamente para estos dos años. El fin de la Colonia se puede sintetizar en la palabra COMPARTIR.

Los Castores son, por lo tanto, la rama donde se sientan las bases para conseguir con mayor facilidad la integración de los niños y niñas dentro del escultismo.

I- FUNDAMENTOS:

1.1. El castor es un niño o niña que habiendo convivido un tiempo necesario en la colonia formula la Promesa como compromiso a estar dispuesto a "Siempre Compartir" y ser leal a la Ley de la Colonia.

La Rama Castor se fundamenta en: La Ley de la Colonia, Los Principios, El Lema y La Promesa.

1.2. LA LEY DE LA COLONIA

- a) EL CASTOR TIENE UN CORAZÓN BUENO.
- b) EL CASTOR TRABAJA CON ALEGRÍA.
- c) EL CASTOR AYUDA A LOS DEMÁS.

Más que saberla de memoria, a los Castores les es recordada por sus responsables. Utilizando esta pedagogía ocasional que debe caracterizarles, con ello se educa el carácter, fundamentalmente y se busca la sociabilización. Es una forma sencilla de resumirle la idea del trabajo, la generosidad y la ayuda al prójimo. Lo importante, en todo momento, es que comprenda que ese compartir y participar se ha de ver reflejado en la vida cotidiana y le hará descubrir que hay otros con quien ha de jugar y trabajar.

1.3. LOS PRINCIPIOS

- a) El Castor ama al Divino Niño y a mamá María (Dios).
- b) El Castor ama y respeta a su Bandera (Patria).
- c) El Casto ama a su familia (Hogar).





1.4. EL LEMA ES "Siempre compartir"

LA PROMESA

1.5. La ceremonia comienza cuando Keeo llama a la Colonia tras el Golpe de Cola. Y presenta al niño o niña que va a realizar su compromiso diciendo: ... "Hace unos meses que has llegado a nuestra Colonia. Durante este tiempo ha aprendido a nadar y trabajar en el Estanque. Has vivido con todos nosotros y estamos seguros que serás un CASTOR ALEGRE Y GENEROSO/A porque quieres COMPARTIR.

Promesa del Castor:

YO..... ME COMPROMETO A COMPARTIR MI LABOR COMO CASTOR Y PARTICIPAR CON ALEGRÍA EN LA COLONIA.

1.6. MÉTODO

" Nuestro método de adiestramiento consiste en educar de adentro para afuera en vez de instruir de afuera para adentro; ofrecer juegos y actividades que a la vez de atractivas para los muchachos pequeños, los eduquen seriamente moral material y físicamente. Nuestro propósito es alentar "No tanto la adquisición de conocimientos como el deseo de adquirir esos conocimientos". B.P. (1)

1.7. Los lineamientos en los cuales se basa el trabajo en la Rama Castor es regido fundamentalmente por el método educativo scout y el juego.

a) Método educativo Scout: consiste un sistema de adhesión voluntaria a los Valores expresados

en la Promesa y la Ley; que se complementa a través de la vida de pequeños grupos; acompañados de los adultos; para realizar una autoeducación progresiva, mediante el aprender haciendo en contacto con la naturaleza. La metodología de trabajo utilizada en las distintas actividades siempre es activa y participativa, incluyendo a los destinatarios en la planificación y la toma de decisiones, como en la evaluación continua de las mismas.

b) El juego como patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, por lo tanto resulta importante garantizar en la Rama Castor, la presencia del juego como un derecho de los niños.

Se debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones. En este sentido, el juego ofrece a los beneficiarios oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura.

El juego como una construcción social, no un rasgo natural de la infancia. El juego es una expresión social y cultural que se trasmite y recrea entre generaciones, y por lo tanto requiere de un aprendizaje social. Esto quiere decir que los niños aprenden a jugar: aprenden a comprender, dominar y, por último, producir una situación que es distinta de otras.

1.8. Las características fundamentales de toda situación de juego son las siguientes.

* Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Esta libertad se encuentra asociada al hecho de que la elección no responde a una necesidad biológica



o a un deber moral, sino que es una acción desinteresada. Se practica por el placer mismo que éste causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay juego cuando los sujetos toman la decisión de convertirse en jugadores y crean la situación de juego.

* Supone la creación de un mundo paralelo, de una situación ficticia, donde se utilizan elementos de la realidad al tiempo que el jugador sabe que lo que se hace no es verdad, que puede entrar y salir de ese mundo cuando lo desee.

1.9. Sin embargo, este universo que crean los jugadores no está exento de reglas:

* Estas se encuentran siempre presentes bajo diferentes formas: explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego. Las reglas tienen una función central, ya que delimitan el juego, a la vez que implican la suspensión momentánea de las reglas que ordenan el mundo habitual.



2- MARCO SIMBÓLICO Y SIMBOLOGÍA:

2.1. El marco simbólico de la Rama Castor se basa en el cuento **"Los Amigos del Bosque"**²

2.2. El cuento nos relata la historia de un castor que tras una tormenta comienza a hablar y a pensar como los humanos.



2.3. El símbolo que identifica a los Castores como tales es la cabeza de un Castor.

2.4. La Colonia de Castores/as es la **FAMILIA** donde aprendemos a **COMPARTIR**



3- ORACIÓN Y PATRONOS:

3.1. ORACIÓN DEL CASTOR:

"Señor Jesús, yo te ofrezco todo lo que aprendo cada día para crecer fuerte y feliz. Enséñame a trabajar con alegría, a ayudar a los demás y a tener un corazón bueno como el tuyo." AMÉN.

3.2. EL PATRONO del castor (de la colonia) es el DIVINO NIÑO JESÚS.



4- LA COLONIA:

4.1. La Colonia puede componerse a partir de seis castores y dos dirigentes. Pudiéndose llegar a 24 castores y 4 dirigentes, más la presencia de Keeo, formándose así 4 madrigueras con 6 castores cada una.

4.2. La Colonia es mixta o de un solo sexo, teniendo en cuenta lo descrito en la "Introducción" de este reglamento (Coeducación) y estando acorde al P.O.R. (Art. 3.3.3).

4.3. La Colonia debe tener sus actividades, Ceremonias, Uniformes e insignias propias.

4.4. La Colonia debe reunirse en la Asamblea de la Colonia para que KEEO hable, y participen en él todos los niños y niñas pertenecientes a la Colonia mediante un sistema asambleario. Tiene como fin que todos los niños y niñas puedan hacer propuestas sobre las actividades que se realizarán, así como comentar cómo ha transcurrido la vida en la Colonia (evaluación).



LA MADRIGUERA

- 4.5. Los miembros de la Colonia se organizan en madrigueras.
- 4.6. La madriguera está compuesta por 6 Castores a las órdenes de KEEO, en donde se crean actividades de amistad, participación, sencillas y concretas como el juego, las narraciones, las manualidades, la expresión corporal y musical.
- 4.7 Una madriguera se compone de 6 Castores a cargo de un dirigente, coordinado por KEEO.
- 4.8. Las madrigueras se identificaran con nombres de árboles autóctonos Abedul, Álamo, Roble, Sauce.
- 4.9. Las Madrigueras no tienen banderín, únicamente la Colonia puede tenerlo.

5- SÍMBOLOS:

TÓTEM DE LA COLONIA

5.1. Es el símbolo con el cual Los Castores se sentirán identificados estando SIEMPRE presente en todas las ceremonias que sea posible llevarlo. El tótem, lo llevan los niños y/o niñas que hayan realizado su Promesa de Castor. Siendo la imagen del mismo una del Divino Niño. El tótem tiene una medida estándar de 1.30 mt. como altura máxima.

BANDERÍN DE LA COLONIA

- 5.2. La Colonia tiene su propio banderín de unidad.
- 5.3. El banderín de la Colonia es confeccionado

de la siguiente manera: 35 cm de base X 25 cm de alto con el borde redondeado. El fondo debe ser de color naranja. Debe aparecer el nombre de la colonia y el nombre del Grupo Scout al que pertenece la Colonia.



SEÑA Y SALUDO

- 5.4. La "Seña del Castor" se realiza con la mano derecha, los dedos meñique y anular tomados con el pulgar simbolizan que el más fuerte protege y ayuda a los más débiles y que el mayor ayuda al menor. Los dedos índice y mayor un poco más elevados y flexionados forman los dientes del Castor en actitud de trabajo y simbolizan la Ley y el Compromiso Scout, pronunciando a la vez, el Lema **"SIEMPRE COMPARTIR"**.
- 5.5. El "Saludo del Castor" se realiza haciendo la "Seña del Castor". Al saludar los castores dicen "Siempre Compartir".
- 5.6. El dirigente de colonia saluda al castor de igual a igual, con el mismo "Saludo del Castor".





6- UNIFORME:

6.1. Una vez vestido, lleva el uniforme con todas las insignias correspondientes. "...es raro el scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de Tropa y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrade, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás. Personalmente, yo me pongo uniforme aunque solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo." B.P. (2)

El uniforme debe usarse completo y respetar lo establecido en el reglamento del mismo.

7-RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA:

7.1. Para ser admitido como Castor es preciso:

a) Tener entre 5 y 6 años, a los 7 años pasan a la Rama Lobato.

b) Ser presentado por sus tutores responsables, los que deben comprometerse a hacer cumplir al niño o niña sus deberes como Castor.

c) Hacer la solicitud correspondiente por escrito (Ficha de ingreso firmada por tutores responsables).

7.2. Transcurrido el periodo de prueba no inferior a un mes el Consejo de la Colonia puede

autorizar el uso del pañuelo de juego. Luego de 6 meses podrá utilizar el uniforme de la Colonia.

7.3. Al formular su promesa el Castor pasa a formar parte de la hermandad Scout Mundial.

7.4. Una vez que formuló su promesa, usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.

8- CARGOS:

8.1. Los castores desempeñan algunos de los siguientes cargos para adquirir pequeñas responsabilidades: Maderas; sub-maderas; apuntador; soplón; lapicero; arlequín; pluma del libro de oro; tiritas; ordenado.

9- ORGANISMOS:

ASAMBLEA DE LA COLONIA

9.1. La colonia reúne a sus miembros en un organismo máximo, en el que participan Keeo y sus ayudantes, y todos los niños y niñas, hayan realizado o no su promesa.

9.2. Es importante que los castores comprendan que hay reuniones que son más especiales que otras, ya que en ellas se adoptan decisiones que no se discuten todos los días y que significan cambios permanentes para el futuro. Por eso se recomienda que la Asamblea de la Colonia se distancie al menos un mes uno de otro.

9.3. El Consejo de la Colonia decide asuntos que son muy especiales para sus miembros o muy importantes en la vida de la Colonia, estos son: *recepción de nuevos integrantes, *Despedida de Castores que parten a la Manada o de Dirigentes que dejan la Colonia para cumplir otra

función en el Grupo, *El Consejo de la Colonia pone en conocimiento el Calendario de Actividades, *otros asuntos importantes o especiales que puedan surgir, *acuerda la entrega de progresiones a proposición del dirigente encargado de su seguimiento, * Se trabajan especialmente Los Consejos de Malak

9.4. La Asamblea de la Colonia se celebra con cierta formalidad, se debe convocar con al menos una semana de anticipación, los miembros deben participar con su correspondiente uniforme, se realizara en un lugar especial dentro del estanque de la Colonia ambientado para la ocasión, respetando el lugar preferencial para Keeo. Deberá marcarse claramente el inicio que podrá ser con alguna Oración o reflexión y podrá concluirse con una canción.





CONSEJOS DE MALAK

9.5. El trabajo del espíritu scout se completa en la Colonia con los Consejos de Malak.

Malak es el búho sabio del bosque, un personaje al que los Castores suelen mostrar bastante cariño porque observa a la Colonia y está siempre cerca de ellos. Observa y aconseja a los Castores:

- a) Cada cosa tiene su lugar (el valor que prima en este consejo es el orden).
- b) Limpio y sano debes crecer (en este consejo se habla de la importancia de la salud).
- c) Escuchando se aprende (se trata de fomentar el respeto).
- d) Vivimos en el bosque, cuidalo (el valor es el respeto al entorno).
- e) Todos necesitamos tu ayuda, compártela (el valor trabajado aquí es la solidaridad).

Cada consejo es asignado a un dedo. El primer consejo correspondería con el dedo meñique, el segundo con el anular, el tercero con el mayor. El cuarto y el quinto con el pulgar. Este orden es importante, sobre todo para el último consejo, ya que trabaja el valor de la ayuda, del crecimiento a los demás de forma responsable y comprometida y es el dedo pulgar el único que puede llegar a todos los dedos, arropándolos, protegiéndolos y colaborando con el resto para alguna tarea.

CONSEJO DE COLONIA

9.6. Es función del consejo de colonia animar, organizar y evaluar todo lo referente a la Colonia y a la progresión de los Castores. Tener y llevar al

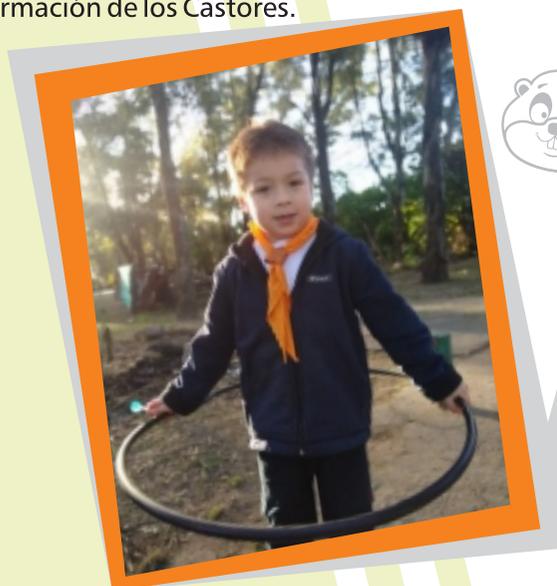
día el legajo personal de cada niño y/o niña.

9.7. El consejo de colonia debe registrar sus actividades, cuyo acceso esta reservado en forma exclusiva a los dirigentes:

- a) Inscripciones: en forma de libro o fichas con los datos personales completos de cada niño y/o niña.
- b) Progresión o Plan de adelanto: donde se anota la evaluación de los castores con la ficha de cada uno.
- c) Programas: donde consta las progresiones y evaluación de todas las actividades de la colonia (reuniones, salidas, acantonamientos, etc.). Además de estos libros el consejo de colonia debe contar con un programa trimestral con todas las actividades a realizar.

9.8. Las reuniones deben ser tan frecuentes como sea posible, en días y horas fijos. Es importante la puntualidad por parte de los niños y los dirigentes.

9.9. El consejo de Colonia tiene como función la formación de los Castores.





10- PROGRESIÓN:

10.1. La progresión es un medio que se utiliza en la colonia para la formación del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso e intelectual da cada castor, canalizando su autoeducación.

Los castores constan de tres progresiones (etapas):

a) Etapa de integración: durante este tiempo se denomina CASTORCITO. En esta primera etapa de su vida dentro de la Colonia, el "Castorcito" se integra tanto a la "Familia de Castores" como en el mundo scout (INSIGNIA DE CASTOR SIN DIENTES).



b) Etapa de participación: el niño o niña, poco a poco empieza a participar con más ansia la vida del estanque dentro de la Colonia. En esta etapa el "castor" toma un COMPROMISO más importante, empieza a sentirse seguro. Esta etapa hace relación a la Ley de la Colonia (INSIGNIA DE CASTOR CON PALETAS).



c) Etapa de animación: el Castor da sus últimos pasos en la vida de la colonia. El niño o niña empieza a nadar por si mismo en el estanque. Ya no necesita la ayuda que necesitaba antes de empezar su construcción cuando entro en la Colonia, cada vez va nadando en el estanque más arriba para empezar a conocer la Ley de la Selva e integrarse en un mundo nuevo: "La Manada" (INSIGNIA DE CASTOR DE CUERPO ENTERO).



10.2. El superar las pruebas de las progresiones le permiten ser un **Castor sin Dientes; Castor con Dientes; Castor de Cuerpo Entero.**

10.3. Siempre se orienta al niño o niña hacia el desarrollo de las Aptitudes.

10.4. El último tiempo de la vida del Castor o Castora se caracteriza por tener una relación con algunas actividades de la Rama Lobato, buscando que el pase de Castor a Lobato se realice siguiendo la continuidad que debe mantener en el método scout.

10.5 Las áreas de la progresión son las establecidas en el programa Scout: **RELIGIOSA, COMUNITARIA, SENSORIAL E INTELECTUAL, MANUAL Y TECNICA, FÍSICA.**

APTITUDES

10.6. Las aptitudes son un medio propio de la rama que tiene en cuenta distintas características sobresalientes de cada niño o niña. Con esto se busca estimular a los integrantes de la Colonia a superarse cada día más. Los objetivos son:

- a) Formar una persona solidaria.
- b) Educar el desarrollo físico y dinámico.
- c) Saber relacionarse con la naturaleza y las cosas de la realidad en que vive.
- d) Vivir el propio ambiente y la necesidad de ayuda a los demás.
- e) Descubrir la oración como expresión oral de la relación espontánea con Jesús.



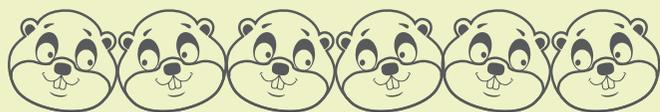


RECONOCIMIENTO MÁXIMO A LA SUPERACIÓN PERSONAL

Castor Plateado

10.7. El "Castor de Cuerpo Entero" que haya alcanzado 3 Aptitudes y sea considerado merecedor de la misma por el Consejo de la Colonia y La Asamblea de la Colonia recibe del Jefe de Grupo el reconocimiento de la Colonia con la Insignia de Castor Plateado. La misma es otorgada a aquel niño o niña que se destaca por sus virtudes y logros en todos los aspectos de su vida siendo reflejo del espíritu de servicio en su vida diaria.

10.8. La insignia puede conservarse en el uniforme hasta la 1º Estrella. Keo y Akela cuidan que los Lobatos valoren adecuadamente el empleo de esta insignia en su Rama.



II- LUGAR:

11.1. El local de la Colonia se denomina "madriguera". Este puede ser propio o parte exclusiva dentro de la Sede Scout.

La Madriguera puede ser:

Permanente (en la Sede Scout),

Temporal (fuera de la Sede, salidas, jornadas, etc.).

Virtual (en plataformas informáticas).

REUNIONES, SALIDAS Y ACANTONAMIENTOS

11.2. Acantonamientos: El acantonamiento es un gran desafío, no sólo para el Castor sino también para sus familias. Muchos de ellos se muestran ansiosos, con dudas y miedos ante esta experiencia nueva para su hijo o hija. El dirigente debe ser consciente de estas ansiedades, de lo que puede sentir el niño o niña que por primera vez deja su casa por una o más noches y especialmente, que significa para estos padres dejar a su hijo o hija solo, lejos de su casa.

a) Los acantonamientos mixtos están permitidos.

b) Durante el año se pueden realizar dos acantonamientos (sería lo ideal), con duración un fin de semana. No deben ir a campamentos anuales.

c) El acantonamiento es una oportunidad inmejorable con la que cuenta el dirigente para conocer a su Colonia.

d) Los acantonamientos son de no más de una noche y en la sede del grupo.

e) Se debe contar con ayuda de familiares, dirigente o algún Rover que realice un servicio para la rama.

f) Es indispensable organizar el programa del acantonamiento con dos meses de anticipación. Se planificarán todas las actividades con objetivos claros, sin dejar nada librado a la improvisación: juegos activos, juegos de pistas, juegos nocturnos con linternas, manualidades, encuentro de catequesis, canciones, un momento para la propia progresión, partidos de fútbol, construcción del dique, observación de la naturaleza, fogón o velada. El programa debe ser lo más completo y novedoso posible.

g) Los padres deben autorizar por escrito a sus hijos para concurrir al acantonamiento.

11.3. Salidas: pueden ser dentro o fuera de la localidad y duran solo un día.

11.4. Si los responsables de la Colonia creen necesario realizar una salida de dos días, se podrá realizar como un acantonamiento excepcional.

11.5. Reuniones: los Castores tienen una reunión de dos horas, aproximadamente a la semana.





12- PERFIL DEL DIRIGENTE DE COLONIA:

12.1. La colonia tiene un fin evangelizador y educativo, por lo tanto los adultos que la dirigen hacia sus objetivos, son llamados con nombres de los personajes "Los Amigos del Bosque" (Marco Simbólico de la rama). Como los niños/as vienen a jugar y como consecuencia del juego crecen como cristianos y personas; los adultos responsables deben tener la capacidad de saber animar el Juego contribuyendo de manera valiosa a su crecimiento.

12.2. Como funciones y características que se desean de los adultos que acompañan Castores podemos detallar: Conocer a los Castores, saber Jugar, Poseer una actitud educativa (Supone: Madurez y Estabilidad emocional, Honestidad, Entusiasmo constante, Paciencia sin límites, Disposición permanente a escuchar, Trato delicado y Respetuoso, Fuerte resistencia a la frustración, al fracaso, a la agresividad y a la tendencia al autoritarismo, estando dispuesto a recomenzar y reintentar una y otra vez), Dar testimonio, Capacidad de Aprender, Disponer de Tiempo, Asumir un compromiso, Comunicar lo que hacemos, Formar Equipo.

12.3. Los adultos que acompañan a los Castores tienen que: *Conocer el cuento "Los Amigos del Bosque" (No basta con leerlo una vez, sino varias veces), *Saber narrar cuentos, no solo para relatarlos, sino para saber motivar un juego educativo y reconocer los valores propuestos, *Evidenciar las cualidades del personaje que representa, * Ser Justos y objetivos, *Comprender, orientar, proteger y ayudar a los castores a reflexionar sobre sus errores y valorar sus aciertos, *Mantener equilibrio frente a situaciones inesperadas o accidentes, *Aplicar criterios lógicos para resolver problemas.

12.4. Keo, el jefe/a de la Colonia suele ser el Adulto de mayor experiencia. Su función es Dirigir y coordinar la Colonia poniendo su mayor empeño en pos del grupo. Keo en su carácter de coordinador del Consejo de la Colonia debe cumplir las siguientes tareas: * Organizar y dirigir las reuniones del Consejo de la Colonia y las Reuniones de Padres, * Conducir el proceso de planificación de las actividades garantizando la participación de todos los integrantes de la Colonia, * Coordinar la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades de la Colonia, * Coordinar las tareas que los dirigentes cumplen en el seguimiento de la Progresión Personal de los Castores, * Estimular y supervisar la formación personal de los miembros del Consejo de la Colonia que lo acompañan, *relacionar el trabajo de la Colonia con las otras unidades del Grupo Scout.

12.5. Funciones:

a) Jefe de rama: KEEO. Enseña la ley de la Colonia; en cuanto a la progresión se dedica especialmente al trabajo con los Castores. Dirige las reuniones de Castores para evaluar o planificar actividades; entrega el pañuelo a los Castores.

El jefe de rama Castor debe ser un hombre o mujer que sin perder de vista su función como Dirigente, pueda colocarse en determinadas situaciones, inspirando así confianza y estableciendo una relación estrecha con sus dirigidos. Necesita además una preparación especial a nivel pedagógico y didáctico. Debe ser el modelo que el niño ha de imitar y por lo tanto sus actividades deben estar encuadradas naturalmente en un marco de estabilidad emocional. Estar propenso a manifestar su aprobación frente a determinadas situaciones.

El jefe de rama debe ser mayor de 21 años

b) Ayudantes: COLORADO, BURBUJAS, TIC TAC, MALAK, OTROS. Los ayudantes pueden ingresar antes de los 21 años, pero con 19 años como mínimo y con el consentimiento de KEEO y del Consejo de Grupo.

En relación con los nombres de los ayudantes, KEEO decide pero dándoles participación a la Colonia.





13- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

(1) (3) Manual del Lobato, Ed. Scout Interamericana. Título Original "Wolf Cubs Handbook" Autor. Baden Powell 1916

(2) Los Amigos del Bosque ("Friends of the Forest") Editor: National Council of Boy Scouts of Canada; Edición: Primera Edición (1972) Autor: A. H. McCartney (UK)

- Sarlé, P., Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires, Paidós, 2006.

- Walzer, Michael, "El concepto de 'ciudadanía' en una sociedad que cambia; Comunidad, ciudadanía y efectividad de los derechos" en Guerra, política y moral, Barcelona, Paidós, 2001.

- Siede, I., "Iguales y diferentes en la vida y en la escuela", en Martinis, P. y Redondo, P. (comps.), Igualdad y educación. Escrituras entre (dos) orillas. Buenos Aires, Del estante, 2006.

- DGCyE, Diseño Curricular para la Educación Inicial, Buenos Aires, 2018.

- Teoría del aprendizaje de Piaget.

- Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

.....
La Rama castor y su mística se basan en el libro "Los Amigos del Bosque", en la metodología que por tradición venimos aplicando y en el presente reglamento.





Rama Lobato



“Los niños de todo el mundo tienen la oportunidad de convertirse en Scouts siendo antes Lobatos, exactamente como en la antigüedad, los escuderos aprendían a ser caballeros” B.P. (1)

“Las Manadas de Lobatos están diseñadas para ser la Rama menor del Movimiento Scout, dando cabida al deseo de multitud de muchachos pequeños que no tienen la edad deseada para ser Scouts” B.P. (2)



I- FUNDAMENTOS:

“Un Lobato es un lobo pequeño, y si a los Scouts se le llama Lobos, nada más natural que llamar Lobatos a los Scouts jóvenes” B.P. (3)

1.1. El lobato es un niño o una niña que habiendo convivido un tiempo necesario en la Familia Feliz formula la Promesa como



compromiso a ser “Siempre Mejor” y ser fiel a la “Ley de la Manada”. El miembro beneficiario femenino se denomina **Lobata**.

1.2. “La Ley de la Manada y la Promesa son más sencillas que las del Scout, ya que no sería propio pedir a un niño cargar con los deberes y promesas que no entiende ni puede llevar al cabo. Los jefes de Manada deberán, por supuesto, enseñar a cada uno de sus muchachos en forma sencilla y práctica, y después de consultarlo con sus capellanes, lo que significa la promesa de “Cumplir sus deberes para con Dios”, dándoles además toda aquella instrucción religiosa y moral que ellos juzguen necesaria para preparar a un Lobato para convertirse en un Scout.” (4)

El lobatismo se fundamenta en: La Ley de la Manada, Los Principios, El Lema, Las Máximas de la Selva, y La Promesa.

1.3. LA LEY DE LA MANADA

- a) El Lobato escucha y sigue al Viejo Lobo.
- b) El Lobato no se escucha a sí mismo.

1.4. LOS PRINCIPIOS

- a) El Lobato ama a Jesús y a la Virgen María.
- b) El Lobato ama a su Patria.
- c) El Lobato ama a su Familia.

1.5. EL LEMA “Siempre mejor”

1.6. LAS MÁXIMAS DE LA SELVA:

- a) El Lobato piensa ante todo en los demás.
- b) El Lobato dice siempre la verdad.
- c) El Lobato está siempre alegre.
- d) El Lobato abre los ojos y los oídos.
- e) El Lobato está siempre limpio y bien aseado.



1.7. LA PROMESA

“No creo que haya ningún niño que desee pertenecer a los Banderlog, es decir que desee ser un niño tonto, que se pasa la vida sin hacer ningún trabajo de provecho, sin divertirse en juegos útiles o sin tener que obedecer. Los Lobatos no son así: tienen deberes que ejecutar dentro de la Manada, y en ellos se divierten cuando pueden, mucho más que los banderlog, pues se dedican a juegos debidamente reglamentados y su trabajo es de utilidad” B.P. (5)

La promesa del Lobato es :

“Yo ..., Prometo hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, mi Patria, mis padres y La Ley de la Manada y hacer cada día un favor a alguien.”

1.8. MÉTODO

“Nuestro método de adiestramiento consiste en educar de adentro para afuera en vez de instruir de afuera para adentro; ofrecer juegos y actividades que a la vez que atractivas para los muchachos pequeños, los eduquen seriamente moral material y físicamente. Nuestro propósito es alentar "No tanto la adquisición de conocimientos como el deseo de adquirir esos conocimientos". En otras palabras, el jefe de Manada debe entusiasmar al muchacho en la dirección correcta. Actuando dentro de estos principios reducir considerablemente sus preocupaciones de llegar a la meta y obtener una Manada de muchachos elegantes, listos y capaces” B.P. (6).

1.9. “El niño promedio (si es que existe), no desea permanecer sentado pasivamente recibiendo instrucción técnica. Lo que desea es estar activamente ejecutando en la práctica y es esto lo que constituye la palanca esencial que tiene todo maestro al alcance de sus manos. Lo primero, por tanto, es estudiar al muchacho mismo, saber lo que le gusta y lo que le antipatiza, conocer sus buenas y sus malas cualidades, y enderezar su adiestramiento en buena dirección.” B.P. (7)

2- MARCO SIMBÓLICO Y SIMBOLOGÍA:

2.1. El marco simbólico de la manada se basa en la Historia de Mowgli, cachorro humano que fue criado en una manada de Lobos (**“Libro de las Tierras Virgenes” de Rudyard Kipling**)

2.2. El símbolo que identifica a los Lobatos como tales es la cabeza de un lobo.



2.3. LA MANADA “El Espíritu de la Familia Feliz cuenta más que cualquier cosa” B.P. (8)

2.4. La Manada de Lobatos es la **FAMILIA FELIZ** en la cual todos son hermanos/as.



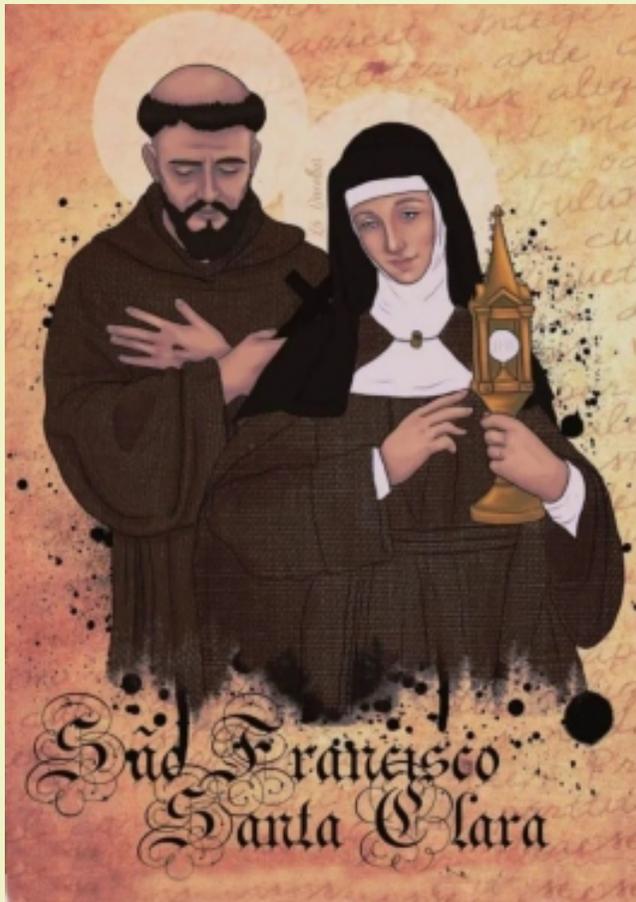


3- ORACIÓN Y PATRONOS:

3.1. LA ORACIÓN DEL LOBATO

"Señor Jesús que fuiste niño como yo, te doy mi corazón todo entero, llénalo de tus virtudes y enséñame a imitarte. Yo quiero seguir siempre mejor tus ejemplos con la ayuda de la Virgen, tu dulce Madre y Madre Mía, yo quiero crecer en la virtud como crezco en edad." Así Sea.

3.2. Los Patronos de los LOBATOS son San Francisco de Asís y Santa Clara de Asís.



4- LA MANADA:

4.1. La Manada se compone desde ocho hasta veinticuatro Lobatos; pudiendo llegar a treinta si cuenta con un dirigente, además de AKELA, por cada ocho Lobatos. La Unidad es mixta o de un solo sexo, teniendo en cuenta lo descripto en la "Introducción" de este reglamento (Coeducación) y estando acorde al P.O.R. (Art. 3.3.3).

4.2. Cada manada tiene su propio nombre que puede ser una de las características de los lobos o extractado del "Libro de las tierras vírgenes", exceptuando los nombres de los personajes contenidos en él.

4.3. Los miembros de la manada se organizan en Seisenas y todos sus integrantes son del mismo sexo.

LA SEISENA

4.4. "La seisena, como tú probablemente lo sabes, está compuesta de seis muchachos a las órdenes del seisenero; ellos permanecen siempre unidos en el trabajo y en el juego. Cada seisena se denomina por un color" B.P. (9)

4.5. Las seisenas llevan un nombre de un color de acuerdo al pelaje de los Lobos, pudiendo ser Blanca, Gris, Marrón, Negra o Roja. Se las denomina Seisena Blanca, Seisena Roja, etc.

4.6. "Una Seisena se compone de 6 muchachos a cargo de un Seisenero, ayudado por un Sub seisenero." "Un Seisenero no es un Guía de Patrulla más joven, y no debe confiarsele el adiestramiento de la Seisena" B.P. (10)

4.7. Los Seiseneros son nombrados por AKELA. Sus funciones son: Ayudar al Jefe de Manada a mantener el orden.

4.8. Los seiseneros y sub-seiseneros son vehículos

de expresión de las inquietudes de la Familia Feliz.

4.9. Las Seisenas no tienen banderín; única-mente la Manada puede tenerlo.

4.10. "Las Reuniones deben ser tan frecuentes como sea posible, en días y horas fijos. La puntualidad por parte de los niños debe ser una prueba tanto de su obediencia como de su deseo de no perder algo bueno. La puntualidad de parte de vosotros es más necesaria aún. Preparad vuestro programa de trabajo de antemano. No deberá haber pausas para pensar qué se va a hacer en seguida, no deber tampoco tenerse de ociosos a los muchachos en ningún tiempo." B.P. (11)





5- SÍMBOLOS:

EL TÓTEM DE LA MANADA

5.1. "Cada Manada deberá tener un Tótem. La palabra Tótem es de origen indio y representa el escudo de la familia que lo usa." B.P. (12)

5.2. "La Manada tiene derecho a poseer un Tótem, Se agrega un listón (cinta) al Tótem cada vez que un Lobato obtiene una progresión o aptitud; el listón (la cinta) será del color de la materia a que pertenezca la Especialidad ganada. El nombre del que la obtiene se escribe en una etiqueta adherida al listón (cinta). Al final de un año se Juntarán todos los listones (cintas) obtenidos durante el año y se pasarán por el centro, de un anillo que lleve la flecha, para separarlos de los ganados en años anteriores, y de los que se ganen en años siguientes." B.P. (13)

5.3. "Uno de los objetos del Tótem es alentar a los Lobatos a hacerse aptos, obteniendo el mayor número de aptitudes y progresiones; demostrando a primera vista la eficacia de la Manada, retando a otras Seisenas para hacerse igualmente eficientes y alentando el esfuerzo individual para cooperar a establecer un buen expediente en honor de la Manada. Al mismo tiempo debe recordarse que la eficiencia en las Especialidades no constituye una verdadera prueba para Manada .El Espíritu de la Familia Feliz cuenta más que cualquier cosa" B.P. (14)

5.4. Cada manada tiene un tótem constituido por un bordón, rematado por un emblema que representa, la imagen de San Francisco y el Lobo de Gubbio (Manadas de Varones) y la imagen de Santa Clara (Manada de niñas) en el caso de unidades mixtas podrán optar por el tótem con ambos patronos.

El tótem tiene una medida estándar de 1.30 cm.

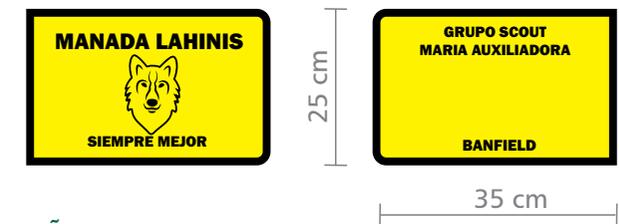
5.5. El Tótem preside todas las actividades de la manada. En él, se colocan cintas con los nombres de los lobatos que forman parte de la manada, indicando su progresión. En la cueva debe ocupar el lugar de privilegio, y para el gran aullido está en el centro del círculo de parada. El tótem puede ser llevado únicamente por los seiseneros.

5.6. Las cintas utilizadas son "número dos" de treinta cm de largo. Los colores son los siguientes: Amarillo suave para promesa. Amarillo fuerte para primera y segunda estrella. Dorado para Lobo Rampante. Aptitudes del color indicado en la cartilla. En el reverso de las cintas se coloca el nombre, fecha y progresión.



BANDERÍN DE LA MANADA

5.7. La manada tiene un banderín que la identifica, confeccionado de la siguiente manera: de forma rectangular, de 35 cm. de base por 25 cm. de alto, el color de fondo es amarillo, con ribetes, figuras y letras negras. Se coloca en una de sus caras el nombre del Grupo y la localidad; de la otra cara el nombre de la manada, la silueta de la cabeza de un lobo y el lema "Siempre mejor". Se lleva atado a un bordón Scout. No se lleva en el Tótem.



SEÑA Y SALUDO

5.8. "¿Porqué habrá que tener dos dedos hacia arriba? Porque ya ustedes saben cómo se ve la cabeza de un Lobo, con sus dos orejas paradas, y es precisamente esa cabeza la que se usa como insignia de los Lobatos" B.P. (15)

5.9. La seña del Lobato se realiza con la mano derecha, juntando el pulgar sobre los dedos meñiques y anular, dejando algo separados y extendidos los otros dos dedos. Simboliza la cabeza de un lobo bien atento. Los dos dedos extendidos recuerdan los dos puntos de la ley de la manada. La unión de los otros dos dedos expresan la unión que existe entre los miembros de la gran hermandad Scout.

5.10. "Cuando te encuentres con otro Lobato, a un Scout o a cualquier otra persona que lleve la insignia de los Scouts o de los Lobatos, deberás saludarla" B.P. (16)



5.11. El saludo del lobato se realiza haciendo la seña del lobato. Al saludar los lobatos deberán decir **"Siempre Mejor"**.

5.12. El gran saludo se hace llevando las dos manos a la altura de las sienes como la seña del lobato pero con los dedos índice y medio unidos, imitando las orejas del lobo: lo que significa que el lobato hace lo mejor que pueda con ambas manos. Se utiliza solamente en el Gran Aullido.

5.13. Cuando el lobato saluda a un miembro del movimiento scout lo hace tendiendo la mano izquierda, entrelazando los dedos meñique y anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", pronunciando a la vez, el Lema "Siempre Mejor".

5.14. El dirigente de manada saluda al lobato de igual a igual, con el mismo saludo del lobato. Lo mismo hace en el gran aullido, no así en los símbolos patrios, otros dirigentes, Scouts, Raiders o rovers, a quienes saluda con el saludo scout.



6- UNIFORME:

6.1. Una vez vestido, usa el uniforme con todas las insignias correspondientes. "...es raro el scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de Tropa y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás. Personalmente, yo me pongo uniforme aunque solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo." B.P. (17)

6.2. El uniforme debe usarse completo y respetar lo establecido en el reglamento del mismo.

7-RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA:

7.1. Para ser admitido como Cachorro es preciso:

- Tener entre 7 y 10 años. (A los 11 años pasan a la Rama Scout)
- Ser presentado por sus padres y/o tutores responsables, los que deben comprometerse a hacer cumplir al niño/a sus deberes como lobato.
- Hacer la solicitud correspondiente por escrito (Ficha de ingreso firmada por tutores responsables).

7.2. Transcurrido el período de prueba no inferior a tres meses el consejo de manada puede autorizar el uso del uniforme usando como única

insignia el triángulo de seisena.

7.3. Al formular su promesa el Cachorro se convierte en Lobato pata tierna y pasa a formar parte de la hermandad Scout Mundial.

7.4. Una vez que formuló su promesa, usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.

8- CARGOS:

8.1. Los Lobatos desempeñarán algunos de los siguientes cargos:

De Jerarquía:

Seisenero/a,
Sub seisenero/a,
Lobato/a.





9- ORGANISMOS:

CONSEJO DE MANADA

9.1. El Consejo de Manada está integrado por el Jefe de Manada llamado AKELA, el subjefe de Manada, los ayudantes y el capellán.

9.2. El subjefe y los ayudantes de Manada llevan un nombre propuesto por los Lobatos y que es tomado de los personajes que ayudan a Mowgli en la historia del "Libro de las tierras Vírgenes" y que está acorde a la personalidad de cada uno, preferentemente, Baloo, Bagheera, Raksha. Cuando se quiere hacer referencia a dos o más dirigentes de manada conjuntamente es bajo la denominación genérica de **"Viejos Lobos"**.

9.3. Es función del consejo de manada animar, organizar y evaluar todo lo referente a la manada y a la progresión de los Lobatos. Tener y llevar al día el Legajo personal de cada Lobato.

9.4. En caso de haber varias manadas, el consejo de manada debe hacerse en forma individual.

9.5. El consejo de manada debe registrar sus actividades en los libros siguientes, cuyo acceso está reservado en forma exclusiva a los dirigentes. a) Inscripciones: en forma de libro o fichas con los datos personales completos de cada lobato. b) Progresión o Plan de Adelanto: donde se anota la evolución de los lobatos con la ficha de cada lobato. c) Programas: donde conste la programación y evaluación de todas las actividades de la manada (reuniones, salidas, acantonamientos, etc.). Además de estos libros el consejo de manada puede llevar otros, de especial utilidad para los futuros integrantes de dicho consejo, tales como: libro de cantos, de juegos, de manualidades, de direcciones útiles, de lugares de acantonamiento, libro de caza, etc.

CONSEJO DE AKELA

9.6. El consejo de AKELA tiene como función la formación de los Seiseneros/as y Sub seiseneros/as.

9.7. El consejo de AKELA: está formado por el Jefe de manada (AKELA), Capellán, El Sub-Jefe de Manada, ayudantes de manada, seiseneros/as y sub-seiseneros/as.

CONSEJO DE LA ROCA

9.8. La Manada también reúne a sus miembros en un organismo máximo, que siguiendo la tradición del Pueblo Libre, se llama consejo de la Roca, participan los Viejos Lobos, y todos los lobatos, hayan realizado o no su promesa.

9.9. Es importante que los Lobatos comprendan que hay reuniones que son mas especiales que otras, ya que en ellas se adoptan decisiones que no se discuten todos los días y que significan cambios permanentes para el futuro. Por eso se recomienda que el Consejo de la Roca se distancie al menos un mes uno de otro.

9.10. El Consejo de la Roca decide asuntos que son muy especiales para sus miembros o muy importantes en la vida de la Manada, estos son: *recepción de nuevos integrantes, * Despedida de Lobatos que parten a la Tropa Scout o de Viejos Lobos que dejan la manada para cumplir otra función en el Grupo, *El Consejo de Manada pone en conocimiento el Calendario de Actividades, *otorga la Insignia de Lobo Rampante, previo informe al Consejo de Grupo, *otros asuntos importantes o especiales que puedan surgir, * acuerda la entrega de progresiones a proposición del viejo lobo encargado de su seguimiento.

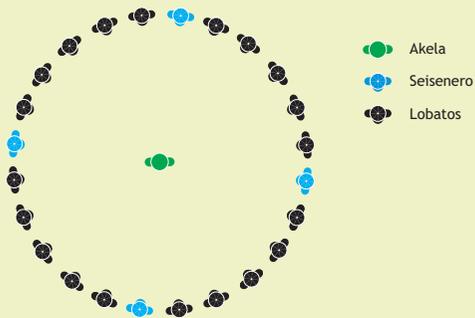




9.11. El Consejo de la Roca se celebra con cierta formalidad, se debe convocar con al menos una semana de anticipación, los miembros deben participar con su correspondiente uniforme, se realiza en un lugar especial dentro del cubil de la manada ambientado para la ocasión, respetando el lugar preferencial para Akela. Debe marcarse claramente el inicio que puede ser con alguna Oración o reflexión y puede concluirse con el Himno del Lobato o el Gran Aullido.

Circulo de Parada

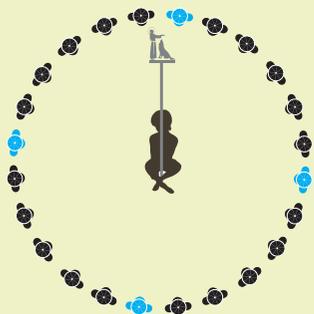
Figura A



- Akela
- Seisenero
- Lobatos

Circulo de Parada con Totem

Figura B



GRAN AULLIDO

9. 12. El Gran Aullido se realiza de la siguiente forma: Akela llama: "Manada, Manada, Manada". Los Lobatos forman el "Circulo de Parada" con el Tótem en el centro (FIGURA A).

Los lobatos están de pie, con los talones juntos. Akela se dirige al centro, donde está el Tótem sostenido por un lobato. Este se halla sentado en el piso con las piernas cruzadas.

a) En el instante en que entra al Círculo, los Lobatos, sin recibir orden alguna, se ponen en cuclillas, (FIGURA B) las manos entre los pies, con los dedos índices y medios cerrados tocando el suelo. Los talones están juntos y las rodillas hacia fuera. En el mismo momento los lobatos sin promesa dan un paso atrás.

b) Akela toca el Tótem con la mano izquierda, haciendo el saludo. Todos, echando la cabeza hacia atrás, gritan con todas sus fuerzas, pronunciando bien las sílabas: **"Akela, Akela, Akela"**.

c) El Seisenero que Akela haya designado se incorpora y haciendo el gran saludo (FIGURA C) pregunta enérgicamente: **"¿Haremos lo mejor?"**; Enseguida, los demás lobatos se incorporan de un salto haciendo el Gran Saludo y contestan bien fuerte: **"¡Si, mejor, mejory mejor!"**.

Figura C



10- PROGRESIÓN:

"El trabajo necesario para obtener las Estrellas parecerá tal vez demasiado para ser ejecutado por los Lobatos; pero vale la pena, pues cuando ellos hayan obtenido su Segunda Estrella, puede considerarse que tienen los dos ojos abiertos, en la selva." B.P. (18)

10.1. La progresión es un medio que utiliza el lobatismo para la formación del carácter y el desarrollo físico, emocional, espiritual, religioso, e intelectual del lobato, orientando su autoeducación.

10.2. Cada etapa de la progresión tiene los siguientes objetivos:

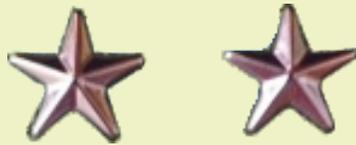


CACHORRO: Adaptación e integración. Comienzo de la progresión.

PATA TIERNA: Participación, interés, disponibilidad y superación. Realización de la Primera Estrella.

PRIMERA ESTRELLA: Participación, interés, disponibilidad y superación. Realización de la Segunda Estrella.

SEGUNDA ESTRELLA: Servicio



10.3. Luego de formulada su promesa se orienta al Lobato hacia el desarrollo de las Aptitudes.

10.4. El último periodo de la vida de un Lobato se caracteriza por tener una relación con algunas actividades de la Rama Scout. Buscando que el pase del lobato a Scout se realice siguiendo la continuidad del método Scout.

10.5. Las áreas de la progresión son las establecidas en el programa Scout: **CATEQUESIS, COMUNITARIA, DESCUBRIENDO Y APRENDIENDO EN LA SELVA, CRECIENDO EN LA SELVA, CRECIENDO SANO.**

APTITUDES

10.6. Las aptitudes son un medio propio del lobatismo que adquiere distintas características según sea el objetivo a lograr. Los objetivos son: a) Desarrollar y encausar inclinaciones naturales del lobato. b) Ayudar a corregir defectos. c) Cumplir con los Objetivos Específicos de cada Aptitud. d) Deben tener un servicio a la manada y a la comunidad en general.

RECONOCIMIENTO MÁXIMO A LA SUPERACIÓN PERSONAL

Lobo Rampante

10.7. El "Lobato de Segunda estrella" que haya alcanzado 3 Aptitudes y sea considerado merecedor de la misma por el Consejo de Manada y el Consejo de la Roca, recibe del Jefe de Grupo el reconocimiento de la Manada con la Insignia de Lobo Rampante. La misma es otorgada a aquel lobato que se destaca por sus virtudes y logros en todos los aspectos de su vida siendo reflejo del espíritu de servicio en su vida diaria.

10.8. La insignia podrá conservarse en el uniforme hasta la 2º Clase Scout. AKELA y El Jefe de Unidad Scout cuidarán que los Scouts valoren adecuadamente el empleo de este reconocimiento en su Rama.



II- LUGAR:

11.1. CUEVA: El local de la Manada se denomina "Cueva". Este puede ser propio o parte exclusiva dentro de la Sede Scout.

11.2. CUBILES: "Lobatos, ustedes deben ser capaces de construirse casas adecuadas y secas en los llanos, o en montes." B.P. (19) "Espero que muchos de ustedes tengan un rincón en la cueva

general de la Manada, o por lo menos un pedazo de pared que de manera especial pertenezca a su seisena" B.P. (20)

11.3. Los cubiles pueden ser:

Permanente (en la Sede Scout),

Temporal (fuera de la Sede, salidas, campamentos, etc.) y/o

Virtual (en plataformas informáticas).

ACANTONAMIENTO

11.4. "TODO SCOUT DESEA ser un buen acampador... ustedes, los Lobatos tendrán que dejar de pensar en los verdaderos campamentos para cuando sean Scouts, contentándose por ahora con hacer planes para entonces. Pero es de esperarse que Akela haga los arreglos necesarios para llevarlos al acantonamiento durante las vacaciones, siempre que se porten bien" B.P. (21)





12- PERFIL DEL DIRIGENTE DE MANADA:

12.1. La manda tiene un fin evangelizador y educativo, por lo tanto los adultos que la dirigen hacia sus objetivos, son llamados dentro de la manada Viejos Lobos. Como los niños/as vienen a jugar y como consecuencia del juego crecen como cristianos y personas; los adultos responsables deben tener la capacidad de saber animar el Juego contribuyendo de manera valiosa a su crecimiento.

12.2. Como funciones y características que se desean de los viejos lobos podemos detallar: Conocer a los Lobatos, saber Jugar, Poseer una actitud educativa (Supone: Madurez y Estabilidad emocional, Honestidad, Entusiasmo constante, Paciencia sin limites, Disposición permanente a escuchar, Trato delicado y Respetuoso, Fuerte resistencia a la frustración, al fracaso, a la agresividad y a la tendencia al autoritarismo, estando dispuesto a recomenzar y reintentar una y otra vez), Dar testimonio, Capacidad de Aprender, Disponer de Tiempo, Asumir un compromiso, Comunicar lo que hacemos, Formar Equipo.

12.3. Los viejos lobos tienen que: *Conocer "El Libro de las Tierras Virgenes"(No basta con leerlo una vez, sino varias), *Saber narrar cuentos, no solo para relatarlos, sino para saber motivar un juego educativo y reconocer los valores propuestos, *Evidenciar las cualidades del personaje que representa, * Ser Justos y objetivos, *Comprender, orientar, proteger y ayudar a los lobatos/as a reflexionar sobre sus errores y valorar sus aciertos, *Mantener equilibrio frente a situaciones inesperadas o accidentes, *Aplicar criterios lógicos para resolver problemas

12.4. Akela, el jefe/a de la Manada suele ser el Adulto de mayor experiencia. Su función es Dirigir y coordinar la Manada poniendo su mayor empeño en pos del grupo. Akela en su carácter de coordinador del Consejo de Manada debe cumplir las siguientes tareas: * Organizar y dirigir las reuniones del Consejo de Manada y las Reuniones de Padres, * Conducir el proceso de planificación de las actividades garantizando la participación de todos los integrantes de la Manada, * Coordinar la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades de la Manada, * Coordinar las tareas que los Viejos Lobos cumplen en el seguimiento de la Progresión Personal de los Lobatos, * Estimular y supervisar la formación personal de los miembros del Consejo de Manada que lo acompañan, *relacionar el trabajo de la Manada con las otras unidades del Grupo Scout.





13- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) Manual del Lobato, Ed. Scout Interamericana. Título Original "Wolf Cubs Handbook" Autor. Baden Powell 1916.

.....

El Lobatismo y su mística se basan en el "Manual de los Lobatos" de Baden Powell; el "Libro de las Tierras Vírgenes" de Rudyard Kipling, la bibliografía de A.D.I.S.C.A., la metodología de Manada que por tradición venimos aplicando y el presente reglamento.





Rama Scout





“Os daréis cuenta de que el objeto de convertirlos en un Scout eficiente y capaz, no es solamente para gozar y correr aventuras, sino que, como los guardabosques, los exploradores y los guardafronteras a los que tratáis de imitar, os estáis capacitando para ser útiles a vuestro país y poder servir a vuestros semejantes cuando estos necesiten vuestra ayuda” (1)

I- FUNDAMENTOS:

1.1. El Scout es un/a joven que habiendo vivido y compartido en la Patrulla un tiempo necesario comprende y desea comprometerse a vivir según la Ley Scout el resto de su vida y cumpliendo con los requerimientos necesarios a juicio de la Rama formula su Promesa Scout.

1.2. El Escultismo se basa en: La Ley Scout, La Promesa, los Principios y las Virtudes. Todo Scout debe estar muy consciente de ello a la hora de formular la Promesa.

“El objetivo del Escultismo es muy sencillo:

- El Jefe de Tropa transmite al muchacho el ansia y deseo de aprender por sí solo, sugiriéndole actividades que le sean atractivas, y que desempeñará hasta que la experiencia le diga que están bien hechas.

- El Jefe de Tropa trabaja por medio de sus Guías de Patrulla.” (2)

Listo!

LA LEY SCOUT

1.3. “La Ley Scout es la Base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo” (3)

“La Ley Scout se considera como Guía de sus acciones, no como barrera contra sus faltas. Se concreta a señalarle la pauta y lo que se espera de él como scout digno de merecer la distinción que se le confiere” (4)

1.4. La Ley Scout está formada por 10 artículos, inspirados en los 10 mandamientos, y para nuestra Asociación son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal.
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensas ni alabanzas.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scout.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplica y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.

LA PROMESA SCOUT

1.5. La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

La fidelidad a la promesa es el imprescindible vínculo de unión con A.D.I.S.C.A. y la Hermandad Scout Mundial.

“Yo....., Por mi honor y con la gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria, ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout”.

1.6. El novicio que formula la promesa recibirá la investidura de acuerdo al Ceremonial Scout. Con la promesa se convierte en un Miembro Beneficiario con “pleno derecho”.

1.7. LOS PRINCIPIOS

- a) El scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y se somete toda su vida.
- b) El scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- c) El deber del Scout comienza en el hogar.

1.8. LAS VIRTUDES:

- a) Sinceridad.
- b) Abnegación.
- c) Pureza.

EL LEMA

1.9. El Lema **“Siempre Listo”** representa la actitud permanente del Scout ante la llamada del Gran Jefe y el Próximo (Mt 24,42).

METODO

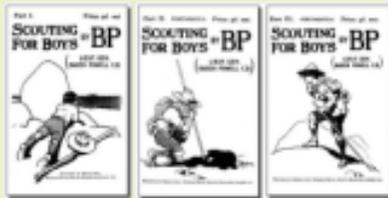
1.10. “Nuestro método de formación es educar desde dentro, en lugar de instruir desde fuera: ofrecer juegos y actividades que además resulten atractivos para el muchacho y que lo eduquen seriamente en el aspecto moral, mental y físico” (5)

1.11. La Rama se destaca por su dinamismo en la aplicación del El sistema de Patrulla.

2- MARCO SIMBÓLICO Y SIMBOLOGÍA:

“Si lo hubiéramos llamado por lo que es, es decir una “Sociedad para la Propagación de los atributos morales”, el niño no hubiera sentido muchos deseos de correr a unirse a él. Pero al denominarlo Movimiento Scout y darle la oportunidad de transformarse en un Scout mas, la idea tomo otro color” (6)

2.1. El marco Simbólico de la Rama Scout se basa en el libro básico del Movimiento Scout **“Escultismo para Muchachos”** y la manera de convertirse en un verdadero Scout. Los Caballeros de la Edad Media con sus valores y modales son arquetipos a los que los scout desean llegar, así como también lo es KIM. (7)



2.2. El símbolo que identifica a los scout como tales es la **Flor de lis**. (Figura A)

2.3. **La patrulla** es donde el muchacho/a “comprende que es en sí una unidad responsable y que el honor de su Grupo depende, en cierto grado, de la habilidad con que él represente su papel.”(8)

2.4. “La Patrulla es la escuela del carácter del individuo” (9)

Ella es la forma de aplicar el método Scout en la Rama y formar a los Scouts.

Figura A



LA BUENA ACCIÓN

2.5. “Si el Jefe de Tropa estimula un poco a los muchachos a que hagan diariamente una buena acción, la práctica pronto se vuelve un hábito en ellos, y es el mejor paso hacia la formación de un cristiano práctico y no teórico. El niño se inclina naturalmente hacia el bien si ve que hay una forma práctica de hacerlo; y el precepto de la buena acción diaria le brinda la oportunidad para desarrollar y manifestar el instinto de la bondad, haciendo brotar en el espíritu de caridad cristiana hacia el prójimo. La expresión de esa tendencia hacia el bien es más efectiva, más espontánea, en el muchacho, y está más de acuerdo con los métodos del Escultismo que la aceptación pasiva de los preceptos didácticos.”(10)

Por lo antes indicado los Scouts realizan la “Buena Acción Diaria”.

BORDÓN SCOUT

2.6. El bordón es un palo recto de madera que tiene múltiples utilidades, con un espesor tal que resista el peso del portador y de altura mas o menos hasta la nariz, puede decorarse o adornarse. **En ningún caso está permitida** la colocación de algún tipo de elemento en la base del bordón que sirva para ser clavado en el suelo.

Se sugiere que cada scout tenga su bordón personal.





3- ORACIÓN Y PATRONOS:

LA ORACIÓN SCOUT

3.1. "Señor Jesús, Tú que me has dado este aviso: Está Siempre Listo, y me has hecho la gracia de escogerlo por divisa, concédeme cumplir con él, que en todas las circunstancias de la vida, me hallen listo para el deber, amando lo que es verdadero, haciendo lo que es bueno; fiel a la Iglesia y leal a la Patria, Siempre Listo a perdonar, siempre pronto a socorrer, alegre y sonriente en el sufrir, casto y puro de corazón. Estas son Señor, las huellas de tus pasos, yo quiero seguirte a través de todo, sin miedo y sin tacha, con el alma fuerte y la frente levantada. Estas es mi promesa de cristiano y de scout, por mi honor no la traicionaré jamás, confiando, Señor, en tu bondad y en tu gracia. Así Sea".

PATRONOS

3.2. Los Patronos de los Scouts son San Jorge y Santa Juana de Arco.



4- LA TROPA

(Mixto, Femenino o Masculino).

4.1. Cada Patrulla está compuesta por una cantidad de Scouts de "Seis a ocho y su adiestramiento como unidades separadas bajo la responsabilidad de sus propios jefes" (11) (guías de patrulla). El/la Guía de Patrulla es asistido/a por otro/a denominado Sub-guía de Patrulla.

Todos los integrantes de la patrulla deben ser del mismo sexo.

4.2. "Las Patrullas constituyen siempre la unidad en el Escultismo, tanto en el trabajo como en el Juego, en los ejercicios y en los deberes." (12)

4.3 La Tropa es la unidad compuesta por un conjunto de Patrullas.

4.4. Está formada por un máximo de 4 (cuatro) patrullas y un mínimo de 2 (dos).

"Es preferible que el número de muchachos que compongan una Tropa no pase de treinta y dos. Sugiero esta cifra porque al adiestrarlos he descubierto que dieciséis es el mayor número de muchachos que he podido dirigir con éxito, en la empresa de hacer que revelen y afirmen su carácter" (13)

4.5. La Tropa es mixta o de un solo sexo, teniendo en cuenta lo descrito en la "Introducción" de este reglamento (Coeducación) y estando acorde al P.O.R. (Art. 3.3.3).

4.6. Cada Tropa adopta un nombre propio para identificarse, este nombre es elegido cuidando que tenga significación de valores y tradiciones del Escultismo Católico.

PATRULLA DE GUÍAS

4.7. La Patrulla de Guías tiene el objetivo de formar más eficazmente a los/as Guías y Sub Guías de Patrulla.

4.8. El Consejo de Tropa organiza actividades especiales para la misma. Esta patrulla es presidida por el Primer Guía.





5- SÍMBOLOS:

NOMBRE DE LA PATRULLA

5.1. Cada patrulla se distingue por el nombre de un animal cuyas cualidades debe conocer muy bien y desea imitar.

Para la elección del nombre se utiliza los sugeridos en el cuadro anexo (pag. 89), o se opta por otros no contenidos allí y se tiene en cuenta:

- a) Un grado de conocimiento mínimo y razonable sobre el mismo (expresado en singular y genero a elección de los integrantes).
- b) Considerar si las características del animal son inspiradoras de virtudes humanas.
- c) El conocimiento de la valoración de ese animal por otras naciones, culturas, organizaciones, religiones, etc. en cualquier campo.

LEMA DE PATRULLA

5.2. El lema de la Patrulla contiene una o dos virtudes del animal, representando además las aspiraciones de la Patrulla. Cuando no es así, el Consejo de Patrulla puede cambiarlo.

Las virtudes se expresan en singular.

VELOZ E INTRÉPIDA!
SAGAZ E INQUIETA!
EMPRENDEDOR Y LEAL!
TENAZ Y FUERTE!

GRITO DE PATRULLA

5.3. El Grito de Patrulla consiste en que el guía de patrulla pronuncie con voz clara y fuerte el nombre y el lema de la patrulla, los patrulleros a continuación imitan el sonido del animal.

Luego el Sub Guía dice "Siempre" y los patrulleros contestan "Listos", realizando la Señal Scout.

EL LIBRO DE ORO

5.4. El Libro de Oro de la Patrulla refleja todos los hechos importantes que se producen o tienen significación para la Patrulla desde que inició su vida. El Consejo de Patrulla controla este libro mensualmente.

EL BANDERÍN DE PATRULLA

5.5. El Banderín de Patrulla es el emblema característico de la Patrulla que reúne sus signos y símbolos más representativos: El Espíritu y el Honor de la Patrulla, resumidos en el Lema y el Animal que los representa.

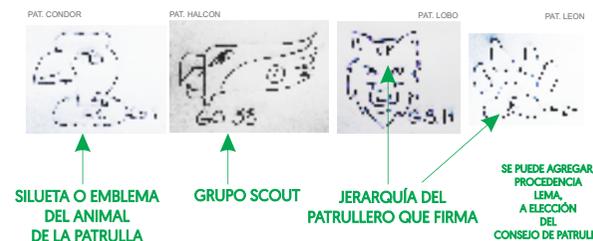
5.6. El banderín está normalmente sujeto al bordón personal del Guía de Patrulla que coincidirá con su altura. La Patrulla cuida de ellos de un modo especial y nunca permite que estos se hallen en estado de deterioro o colocados de manera impropia a la dignidad que representan.

5.7. El banderín lleva la silueta del animal, el número del Grupo Scout y el Lema; También Puede Llevar el nombre si la patrulla lo desea. Es portado por el Guía de Patrulla. Los colores son optativos, pudiendose utilizar los sugeridos en el cuadro anexo (pag. 89). Su forma y tamaño son los indicados en el siguiente gráfico:



LA FIRMA SCOUT

5.8. La firma Scout, es aquella que identifica a cada miembro de la patrulla y sólo puede ser usada por aquellos que hayan formulado su promesa.



CINTAS DE PATRULLA

5.9. Las cintas de patrulla son aquellas que identifican a los miembros de una patrulla y cuyos colores son los mismos que los del banderín (ver reglamento de uniforme).



SEÑA SCOUT

5.10. "La Señal Scout se hace levantando la mano derecha a la altura del hombro, con la palma vuelta hacia la frente, el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos señalando hacia arriba para recordar las tres partes de la Promesa Scout. La Señal Scout se hace al otorgar la Promesa, o como saludo." (14)

5.11 La señal Scout, es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres puntos de la promesa. La unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la hermandad scout mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para la protección del menor.

5.12. "Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás" (15)



SALUDO SCOUT

5.13 El Saludo Scout se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la Señal Scout a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando los dedos meñique y anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", pronunciando a la vez, el Lema "Siempre Listos".

5.14 El saludo se realiza cuando dos Hermanos Scouts se encuentran y cada uno toma la iniciativa para saludar, sin esperar que lo haga el otro.



6- UNIFORME:

6.1. "He dicho a menudo que no me importaba un bledo si el scout viste uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro el scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de Tropa y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás. Personalmente, yo me pongo uniforme aunque

solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo." (16)

6.2. Una vez investido (promesado), usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.

El uniforme debe usarse completo y respetar lo establecido en el reglamento del mismo.





7- RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA:

7.1. Para poder ser recibido en la Rama es necesario:

- a) Tener entre 11 años y 13 años cumplidos (a los 14 pasa a la rama Raider)
- b) Ser presentado por sus padres o tutores responsables.
- c) Hacer la solicitud correspondiente por escrito (Ficha de ingreso firmada por tutores responsables).
- d) Ser presentado por Akela, en el caso que provenga de la Manada.
- e) Ser aceptado por la Corte de Honor.

7.2. Transcurrido el período de prueba no inferior a seis actividades la Corte de Honor puede autorizar el uso del uniforme usando las insignias correspondientes.

7.3. Al formular su promesa, el Pie Tierno se transforma en Scout y pasa a formar parte de la Hermandad Scout Mundial.

7.4. Una vez que formuló su promesa, usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.



8- CARGOS:

8.1. Los/as Scouts desempeñan algunos de los siguientes cargos:

de función:

Bibliotecario, bodeguero, cocinero, enfermero, fogonero, guardián de leyenda, secretario, tesorero y otros, en caso de necesidad, pueden ser rotativos.

de Jerarquía:

Guía, Sub Guía, 1º Scout, 2º Scout, 3º Scout, 4º Scout, 5º Scout y 6º Scout.

8.2. El Guía de Patrulla tiene como función:

- a) Crear, mantener y elevar el espíritu de la patrulla.
- b) Preocuparse por la formación de sus patrulleros.
- c) Ver y ayudar a que cada uno cumpla con las tareas o cargos asignados.
- d) Actuar como principal vía de comunicación entre su patrulla, el Consejo de Tropa, y la Tropa
- e) Preparar a los novicios para la promesa o designar a un patrullero a tal efecto.
- f) Acompañar desde la Vela de Armas, hasta la formulación de promesa a su novicio.
- g) Preside el Consejo de Patrulla.
- h) Representar a su patrulla en las reuniones de Consejo de Guías y de la Corte de Honor.
- i) Elegir a su Sub-guía de Patrulla.

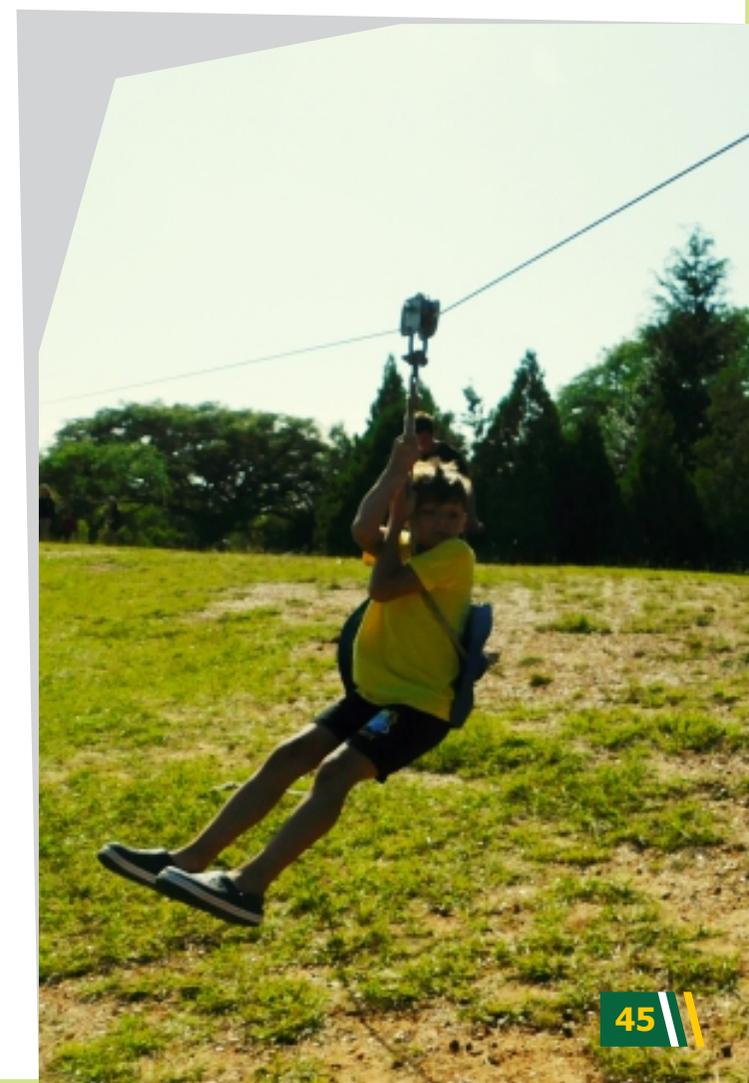
8.3. Las funciones del **Sub-guía de patrulla** son:

a) Ayudar en el desempeño de sus funciones al Guía de Patrulla.

b) Representar junto con el Guía a su patrulla en el Consejo de Guías.

c) Reemplazar al Guía en caso de ausencia.

8.4. Se denominan "**patrulleros/as**" a aquellos miembros que hayan formulado su Promesa Scout y la promesa de fidelidad al Guía de Patrulla.



9- ORGANISMOS:

CONSEJO DE PATRULLA

9.1. El Consejo de Patrulla está formado por todos los miembros de la Patrulla, quienes tienen voz. Sólo los promesados tienen voto.

9.2. Sus funciones son:

- a) Proponer a la Corte de Honor el nombramiento del Guía de Patrulla.
- b) Aceptar al Sub-guía de Patrulla, elegido por el Guía.
- c) Distribuir los cargos en la patrulla de función y de Jerarquía, salvo el de Sub Guía.
- d) Establecer las pautas de trabajo, para llevar adelante la progresión de cada uno de los patrulleros.
- e) Planificar Buenas Acciones de patrulla.
- f) Fijar las normas y tradiciones propias de la patrulla.
- g) Discutir los temas que serán llevados al Consejo de Guías y a la Corte de Honor.

9.3. El Consejo de Patrulla sesionará semanalmente y se registrarán sus temas en un libro de actas que será llevado por el secretario de la patrulla, que será requerido por el Consejo de Guías bimestralmente.

CONSEJO DE GUÍAS (Operativo)

9.4. El Consejo de Guías debe ejercer responsabilidades en la planificación, desarrollo y evaluación en la Tropa.

9.5. Establece lineamientos sobre los cuales se realizan todas las actividades de la Tropa y evalúa

el desarrollo de la misma.

9.6. El Consejo de Guías es integrado por el Consejo de Tropa, los Guías y Sub-Guías de cada patrulla. Lo preside el Jefe de Tropa.

9.7. Los Guías tienen voz y voto, los Sub-Guías voz, y votan únicamente cuando reemplazan al Guía. El Consejo de Tropa tiene voz y el Jefe de Tropa tiene derecho al veto.

9.8. Las reuniones se realizan por lo menos una vez al mes, siendo preferible con una frecuencia semanal.

9.9. Las reuniones se hacen cuidando el debido equilibrio entre la jovialidad y la necesaria formalidad que requiere el mencionado organismo, los temas tratados se registran en un libro de actas por el secretario de la Patrulla de Guías o un miembro designado por un período de tiempo preestablecido o en forma alternativa en cada reunión, manteniéndose en reserva todas las resoluciones hasta que el jefe de Tropa permita que sean públicos.

CORTE DE HONOR (Ejecutivo)

9.10. La corte de honor es el organismo de la Tropa que "constituye un comité permanente que, bajo la dirección del Jefe de Tropa, resuelve los asuntos de la Tropa, los casos Administrativos y disciplinarios. Inculca en los miembros que lo forman la dignidad, los ideales de libertad y el sentido de la responsabilidad y respeto a la autoridad constituida, y al mismo tiempo, proporciona práctica individual y colectiva en estos procedimientos tan valiosos para los muchachos que han de constituir los ciudadanos del mañana" (17)

En este contexto vela por el honor y el espíritu Scout de la Tropa.

9.11. Son Funciones de la Corte de Honor "La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la Tropa" (18):





- a) Evaluar las propuestas y Nombrar a los Guías elegidos por los propios integrantes de las Patrullas.
- b) Confirmar al Sub-guía de patrulla.
- c) Admitir a los novicios.
- d) Evaluar la progresión de cada Scout.
- e) Aprobar la promesa de los novicios.
- f) Aprobar las clases y autorizar la entrega de insignias.
- g) Aprobar las especialidades y autorizar la entrega de insignias.
- h) Autorizar la excursión de primera clase.
- i) Aprobar el reconocimiento de Caballero Scout y Doncella Scout previo informe al Consejo de Grupo.
- j) Solicitar la entrega de Distinciones las cuales serán elevadas al Consejo de Grupo quien a su vez la elevara a la C.D.H.
- k) Autorizar el pase de un/a Scout a la Tropa Raider.
- l) Destacar el acto de un/a Scout.
- m) Otorgar premios o menciones.
- n) Elegir al primer/a Guía de la Tropa y confirmar al Sub-guía de la patrulla de Guías
- ñ) Sancionar una falta cometida de acuerdo a lo establecido en el P.O.R de Adisca Lomas de Zamora.

9.12. La Corte de Honor está integrada por el Consejo de Tropa y por los Guías de Patrulla. Es presidido por el Primer Guía. Mientras no se cuente con Primer Guía la Corte de Honor elige un guía distinto para que la dirija en cada

reunión.

9.13. Para sesionar deben, sin excepción, estar presentes el Jefe de Tropa y el Primer Guía.

9.14. Los guías de Patrulla tienen voz y voto; el Consejo de TROPA tiene voz.

El Jefe de Tropa tiene derecho de veto, que es una medida extraordinaria y como último recurso de una situación inmanejable. Un buen Jefe de Tropa rara vez o nunca utiliza el veto.

9.15. La convocatoria a reunión de la Corte es realizada por el Jefe de Tropa por decisión del Consejo de Tropa o a requerimiento de cualquier Guía (por causa razonable).

9.16. Las resoluciones de la Corte de Honor son documentadas en un Libro de Actas y el mismo está a cargo de un secretario rotativo.

9.17. "Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competiciones, etc., se harán públicas". (18)

Las resoluciones son secretas hasta que el Jefe de Tropa permita sean de conocimiento de los Scouts.

9.18. Se realiza de estricto uniforme (sin excepción) y es preferible un lugar especial acondicionado a tal efecto.

PATRULLA DE GUÍAS

9.19. La patrulla de Guías tiene por finalidad la formación de quienes la integran.

9.20. Está integrada por los Guías y Sub-Guías de patrulla.

9.21. Es dirigida por uno de los guías, llamado

Primer Guía.

9.22. El Sub-guía de esta patrulla será también un guía, quien será elegido por el Primer Guía.

9.23 En caso de tropas mixtas, también lo será la Patrulla de Guías.

CONSEJO DE TROPA

9.23. El Consejo de Tropa es el organismo responsable de la Evangelización de los jóvenes de la Unidad y el apropiado empleo del método Scout.

9.24. Está integrado por el Jefe de Tropa, el Sub Jefe de Tropa, el Capellán y los ayudantes de Tropa.

9.25. Su función es planificar el Programa Scout y controlar todo lo referente a la Tropa y a la progresión de los Scouts. Tener y llevar al día el legajo personal de cada niño y niña.

9.26. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada Tropa haya un Scouter por cada dos patrullas como mínimo (contemplando lo establecido en el art. 3.2.2 y 3.3.3 del P.O.R. de Adisca Lomas de Zamora).





10- PROGRESIÓN:

10.1. A medida que supera las exigencias de Tercera Clase, Segunda o Primera Clase, el Jefe de Tropa le entrega las insignias respectivas de acuerdo con la Corte de Honor.

10.2. El Scout, que habiendo obtenido su tercera clase al formular su promesa, orienta además, su actividad hacia las especialidades, donde encuentra otro medio para bastarse a sí mismo y prepararse para un mejor servicio a sus hermanos.

10.3. El último período de la actividad Scout, se caracteriza por tener una relación con algunas actividades Raiders, buscando que el pase de Scout a Raiders, se realice siguiendo la continuidad que debe mantenerse en el Grupo Scout.

10.4. El plan de adelanto tiene en cuenta todos los aspectos de la formación del hombre de acuerdo a su cultura.

10.5. Las áreas de la progresión son las establecidas en el programa Scout: **RELIGIOSA, COMUNITARIA, SENSORIAL E INTELECTUAL, MANUAL Y TECNICA, FÍSICA.**

10.6. Se divide en tres clases: Tercera, Segunda Y Primera.

10.7. La obtención de clases, representa para el scout haber cumplido con la formación armónica que abarcan todas sus áreas.

TERCERA CLASE



SEGUNDA CLASE



PRIMERA CLASE



ESPECIALIDADES

10.8. Las especialidades son el logro de desarrollo de una inclinación natural a la creación de una disposición que hace referencia a los distintos aspectos de la vida del hombre.

10.9 Para la mejor preparación se puede recurrir a Sinodales, integrados por personas que tienen capacidad para desarrollarlas, según el programa de cada especialidad.

10.10. La preparación de cada una, supone un esfuerzo del interesado en alcanzarla y la tarea del Consejo de Tropa para colaborar en la obtención de los medios necesarios y un adecuado estímulo y seguimiento.

10.11. Los requisitos de cada especialidad tienen una guía que es una cartilla orientativa.

Los requisitos de las que allí no figuran, surgen de un acuerdo entre el sinodal, El Consejo de Tropa y el/la Scout.

RECONOCIMIENTO MÁXIMO A LA SUPERACIÓN PERSONAL

Caballero Scout - Doncella Scout

10.12. El Reconocimiento de Caballero Scout y Doncella Scout es la culminación de su vida en la Tropa, y sólo se otorga a los Scout que se hayan destacado por su espíritu y cumplimiento de la Ley, la promesa y una vivencia cristiana.

10.13. La insignia la entrega el jefe de grupo a solicitud del jefe de Tropa al scout de primera clase, previa aprobación de la corte de honor.

10.14 Podrá conservarse en el uniforme hasta la Investidura Raider (1er Raid).





II- LUGAR:

11.1. El lugar de la patrulla es el "Rincón de Patrulla", el mismo puede ser:

-Permanente (en la Sede Scout),

-Temporal (fuera de la Sede, salidas, campamentos, etc.) y/o

-Virtual (en plataformas informáticas).



12- PERFIL DEL DIRIGENTE DE TROPA:

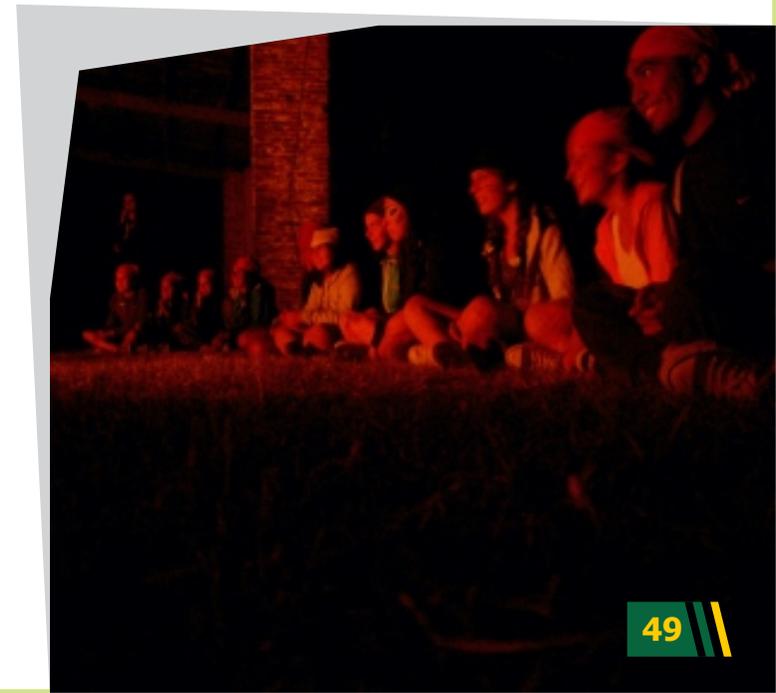
12.1. La Tropa tiene un fin evangelizador y educativo, por lo tanto los adultos que la dirigen hacia sus objetivos, son llamados dentro de la misma Scouters o Dirigentes. Como los niños y niñas vienen a jugar y como consecuencia del juego crecen como cristianos y personas; los adultos responsables deben tener la capacidad de saber animar el Juego contribuyendo de manera valiosa a su crecimiento.

12.2. Como funciones y características que se desean de los Scouters y/o Dirigentes podemos detallar: Conocer a los Scouts, saber Jugar, Poseer una actitud educativa (Supone: Madurez y Estabilidad emocional, Honestidad, Entusiasmo constante, Paciencia sin límites, Disposición permanente a escuchar, Trato delicado y Respetuoso, Fuerte resistencia a la frustración, al fracaso, a la agresividad y a la tendencia al autoritarismo, estando dispuesto a recomenzar y reintentar una y otra vez), Dar testimonio, Capacidad de Aprender, Disponer de Tiempo, Asumir un compromiso, Comunicar lo que hacemos, Formar Equipo.

12.3. Los Scouters y/o Dirigentes tienen que: *Conocer "Escultismo para Muchachos"(No basta con leerlo una vez, sino varias), *Conocer el funcionamiento del Sistema de Patrulla, * Ser Justos y objetivos, *Comprender, orientar, proteger y ayudar a los Scouts a reflexionar sobre sus errores y valorar sus aciertos, *Mantener equilibrio frente a situaciones inesperadas o accidentes, *Aplicar criterios lógicos para resolver problemas *Proyectar y estimular la auto-superación de cada scout, *Identificarse

como "hermano mayor" de los scouts.

12.4. El jefe de Tropa Scout suele ser el Adulto de mayor experiencia. Su función es Dirigir y coordinar la Tropa poniendo su mayor empeño en pos del grupo. El jefe de Tropa, en su carácter de coordinador del Consejo de Tropa, debe cumplir las siguientes tareas: * Organizar y dirigir las reuniones del Consejo de Tropa y las Reuniones de Padres, * Conducir el proceso de planificación de las actividades garantizando la participación de todos los integrantes del Consejo de Tropa, * Coordinar la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades de la Tropa, * Coordinar las tareas que los ayudantes cumplen en el seguimiento de la Progresión Personal de los Scouts, * Estimular y supervisar la formación personal de los miembros del Consejo de Tropa que lo acompañan, *relacionar el trabajo de la Tropa con las otras unidades del Grupo Scout.





13- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

- (1) (14) (15) (18) Escultismo para Muchachos. Baden Powell.
- (2) (3) (4) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (16) (17) Guía para el Jefe de Tropa. Baden Powell.
- (6) Lecciones de la Universidad de la Vida. Baden Powell.
- (5) Manual del Lobato, Ed. Scout Interamericana. Título Original "Wolf Cubs Handbook" Autor. Baden Powell 1916.
- (7) "Kim" es una novela picaresca y de espionaje del escritor Sir Rudyard Kipling (Autor del "Libro de Las Tierras Vírgenes"). Publicada en 1901 por MacMillan & Co. Ltd., tiene como protagonista a Kimball O'Hara, llamado Kim, un huérfano, hijo de un soldado inglés y una madre pobre de raza blanca. De trasfondo aparece el conflicto político en Asia Central entre el Imperio Ruso y el Imperio Británico, llamado El Gran Juego.

.....

La Rama Scout y su mística se basan en el Libro "Escultismo para Muchachos" de Baden Powell, la bibliografía de A.DI.S.CA., la metodología scout que por tradición venimos aplicando y el presente reglamento.



Rama Raider





“Os daréis cuenta de que el objeto de convertirnos en un Scout eficiente y capaz, no es solamente para gozar y correr aventuras, sino que, como los guardabosques, los exploradores y los guardafronteras a los que tratáis de imitar, os estáis capacitando para ser útiles a vuestro país y poder servir a vuestros semejantes cuando estos necesiten vuestra ayuda” (1).

INTRODUCCIÓN:

El Escultismo se inicia con 3 Ramas: Lobato, Scout y Rover.

En el sistema de 3 ramas se habla de "Scouts Mayores" para designar a los adolescentes.

En Francia se inició la experiencia del **Raiderismo** como respuesta a los desafíos particulares de la adolescencia y desde hace unos años, según sabemos, han decidido cambios hacia otras formas.

En Argentina los resultados han sido lo suficientemente elocuentes para que desde A.DI.S.CA. Lomas de Zamora se continúe y perfeccione como eficaz instrumento de Evangelización para nuestros/as jóvenes.

I- FUNDAMENTOS:

1.1. El Raider es un muchacho o muchacha que habiendo vivido y compartido en la Patrulla un tiempo necesario comprende y desea comprometerse a vivir la aventura de estar “siempre Listo para Salvar”, recibiendo la investidura. Para ello además habrá cumplimentado los requerimientos necesarios de la Rama.

1.2. “El objetivo del Escultismo es muy sencillo:

El Jefe de Tropa transmite al muchacho el ansia y deseo de aprender por sí solo, sugiriéndole actividades que le sean atractivas, y que desempeñará hasta que la experiencia le diga que están bien hechas.”

“El Jefe de Tropa trabaja por medio de sus Guías de Patrulla.” (2)

La vivencia del Espíritu Scout en la Rama Raider se fundamenta en:

LA LEY SCOUT

1.3. “La Ley Scout es la Base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo” (3)

“La Ley Scout se considera como Guía de sus acciones, no como barrera contra sus faltas. Se concreta a señalarle la pauta y lo que se espera de él como scout digno de merecer la distinción que se le confiere” (4)

La ley Scout está formada por 10 artículos, inspirados en los 10 mandamientos, y para nuestra Asociación son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensas ni alabanzas.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scout.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplica y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.





LA PROMESA SCOUT

1.4. La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

La fidelidad a la promesa es el imprescindible vínculo de unión con A.DI.S.CA. Lomas de Zamora y la Hermandad Scout Mundial.

"Yo....., Por mi honor y con la gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria, ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout".

1.5. El novicio que formula la promesa recibe la investidura de acuerdo al ceremonial scout.

Con la promesa se convierte en un Miembro Beneficiario con "pleno derecho".

1.6. LOS PRINCIPIOS

- El scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y le somete toda su vida.
- El scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- El deber del Scout comienza en el hogar.

1.7. LAS VIRTUDES

- Sinceridad.
- Abnegación.
- Pureza.

Salvar!

EL LEMA "Siempre Listo para Salvar"

1.8. El Lema "Siempre Listo" representa la actitud permanente del Raider ante la llamada del Gran Jefe y el Próximo (Mt 24,42).

"para Salvar" un compromiso de cumplir con la voluntad de Dios que: "ha querido santificar y salvar a los hombres no aisladamente, sin conexión alguna de unos con otros, sino constituyendo un pueblo que le confesara en verdad y le sirviera santamente". (GS n:32) y nos recuerda: "Yo soy la puerta. El que entra por mí se salvará" (Jn 10:9) y "aquel que persevere hasta el fin se salvará (Mt 10:22).

1.9. El lema de los Raider es "siempre listo para Salvar" y al saludar dice solamente "Salvar"

MÉTODO

1.10. El método se basa en que el Raider viva intensamente la aventura de seguir al Gran Jefe.

1.11. La Rama se destaca por su dinamismo en la aplicación complementaria de:

- El sistema de Patrulla, base indispensable para la eficaz aplicación del Sistema de Empresas.
- El Sistema de Empresas, que consiste en la elaboración, análisis ejecución y evaluación de actividades.





2- MARCO SIMBÓLICO Y SIMBOLOGÍA:

2.1. El marco Simbólico de la Rama Raider se basa en el libro básico del raiderismo "Raider Scout" (5) y la manera de vivir intensamente la aventura.

ALA RAIDER

2.2. El símbolo que identifica a los raiders como tales es el Ala Raider.

2.3. El lema "Siempre Listos para Salvar" queda simbolizado en el Ala Raider, signo concreto de esta realidad interior.

Salvavidas: Simboliza la salvación de todos los valores que como personas, es preciso que acrecentemos en nosotros. No deben naufragar en el mar de la vida. Son valores humanos y cristianos con los que podemos alcanzar nuestra plenitud y destino humano.

El salvavidas se da sólo a los que "no saben nadar"... o a los que pueden cansarse: Nadie se salva solo; somos salvados. "Sacados a flote".

La Cruz: Simboliza la SALVACIÓN ofrecida a los demás con los brazos tendidos. Es la salvación recibida, que ahora podemos a nuestra vez ofrecer. Esta Cruz es todo un ENFOQUE NUEVO DE LA VIDA. La forma de la cruz es la denominada "CRUZ DE JERUSALÉN", Ciudad santa. Jerusalén es símbolo de la fraternidad universal: Nuestra familia scout de alguna manera es un símbolo también de esta realidad futura.

Alas: Vuelo cada vez más alto hacia la concreción de los nobles ideales. Volar debe ser muy emocionante, pero cuánta técnica y esfuerzo se

requieren.

Por de pronto implica un dominio de sí mismo y una liberación de todas las ataduras que nos retienen a lo simplemente terrenal.

Los Colores: Las alas son Blancas y Amarillas signo de la pureza (blanco) y de Dios (dorado), pertenencia a la Iglesia (Bandera papal).

La cruz es roja: color de la sangre y símbolo del sacrificio.

Blanco y azul del salvavidas: Escarapela Argentina. El azul del cielo nos recuerda constantemente cuál es nuestro último destino. (6)



PATRULLA

2.4. La patrulla es donde el/la joven "comprende que es en sí una unidad responsable y que el honor de su Grupo depende, en cierto grado, de la habilidad con que él represente su papel."(7)

2.4. "La Patrulla es la escuela del carácter del individuo" (8)

Ella es la forma de aplicar el método Scout en la Rama y formar a los Scouts.

LA BUENA ACCIÓN

2.5. "Si el Jefe de Tropa estimula un poco a los muchachos a que hagan diariamente una buena acción, la práctica pronto se vuelve un hábito en ellos, y es el mejor paso hacia la formación de un cristiano práctico y no teórico. El niño se inclina naturalmente hacia el bien si ve que hay una forma práctica de hacerlo; y el precepto de la buena acción diaria le brinda la oportunidad para desarrollar y manifestar el instinto de la bondad, haciendo brotar en el espíritu de caridad cristiana hacia el prójimo. La expresión de esa tendencia hacia el bien es más efectiva, más espontánea, en el muchacho, y está más de acuerdo con los métodos del Escultismo que la aceptación pasiva de los preceptos didácticos."(9)

Por lo antes indicado los raiders realizan la buena acción diaria.





3- ORACIÓN Y PATRONOS:

LA ORACIÓN RAIDER

3.1. "Señor Jesús: enséñame a ser generoso, a servirte como Tú lo mereces, a entregarme a Ti sin reservas, a combatir sin preocuparme de las dificultades, a trabajar sin buscar reposo, y a sacrificarme sin esperar otra recompensa que la de hacer tu Santa Voluntad. Así Sea".

PATRONOS

3.2. Los Patronos de los Raiders son San Francisco Javier y Santa Rosa de Lima.



4- LA TROPA RAIDER:

(Mixto, Femenino o Masculino).

4.1. Cada Patrulla está compuesta por una cantidad de Scouts de "Seis a ocho (4 a 6 en las Patrullas Raiders) y su adiestramiento como unidades separadas bajo la responsabilidad de sus propios jefes (guías de patrulla)" (10). El/la Guía de Patrulla es asistido/a por otro/a denominado Sub-guía de Patrulla.

4.2. "Las Patrullas constituyen siempre la unidad en el Escultismo, tanto en el trabajo como en el Juego, en los ejercicios y en los deberes." (11)

4.3. La Tropa es la unidad compuesta por un conjunto de patrullas,

4.4. Está formada por un máximo de 4 (cuatro) patrullas y un mínimo de 2 (dos).

4.5. La Tropa es mixta o de un solo sexo, teniendo en cuenta lo descrito en la "Introducción" de este reglamento (Coeducación) y estando acorde al P.O.R. (Art. 3.3.3).

4.6 Cada Tropa adopta un nombre propio para identificarse, este nombre es elegido cuidando que tenga significación de valores por la vida o tradiciones del Escultismo Católico; buscando preferentemente personalidades destacadas de la historia latinoamericana.

4.7. La Tropa Raider está bajo la responsabilidad de un Scouter llamado Jefe de Tropa Raider, siendo administrados los asuntos internos de las Tropa por el Consejo de la Ley y la Asamblea Raider de acuerdo al área de competencia de cada uno de ellos.

4.8. La historia de la Tropa debe registrarse en un Diario de la Tropa.

5- SÍMBOLOS:

5.1. La Patrulla se distingue con el nombre de un **pueblo originario** que habitó o habita el territorio argentino (Patrullas masculinas y femeninas), cuya idiosincrasia, obra y virtudes se pretende imitar y el lema según el espíritu de la patrulla.

NOMBRE DE LA PATRULLA

5.2. Para la elección del nombre se utiliza los sugeridos en el cuadro anexo (pag. 90), o se opta por otros no contenidos allí y se tiene en cuenta:

a) Un grado de conocimiento mínimo y razonable sobre el mismo (expresado en plural).

b) El conocimiento de la valoración de este pueblo por otras naciones, culturas, organizaciones, religiones, etc. en cualquier campo.

LEMA DE PATRULLA

5.3. El lema de patrulla busca que el espíritu lleve a lo trascendente, debiendo expresarlo en una palabra y/o frase que permita interpretarlo. Cuando no sea así, el Consejo de Patrulla puede cambiarlo.

**UNIDAS PARA
EL SERVICIO
TRABAJANDO POR
EL SEÑOR
OBRANDO POR EL
PRÓJIMO
DE CRISTO
TRABAJANDO POR
EL SEÑOR**



GRITO DE PATRULLA

5.4. El Grito de Patrulla consiste en que el guía de patrulla pronuncia con voz clara y fuerte el nombre de la patrulla, los patrulleros a continuación responden gritando el lema de patrulla.

Luego el Sub Guía dice "Siempre Listos para" y los patrulleros contestan "Salvar", realizando la seña scout.

EL LIBRO DE ORO

5.5. El Libro de Oro de la Patrulla refleja todos los hechos importantes que se producen o tienen significación para la patrulla desde que inició su vida. El Consejo de Patrulla controla este libro mensualmente.

EL BANDERÍN DE PATRULLA

5.6. El banderín de Patrulla es el emblema característico de la Patrulla que reúne sus signos y símbolos más representativos: El Espíritu y el Honor de la Patrulla, resumidos en el Lema y el nombre que los representa.

5.7. El banderín está normalmente sujeto al bordón personal del Guía de Patrulla y cuya altura coincide con la del Guía de Patrulla. La Patrulla cuida de ellos de un modo especial y nunca permiten que estos se hallen en estado de deterioro o colocados de manera impropia a la dignidad que representan.

5.8. El Banderín de patrulla lleva el perfil de la cara de un habitante originario, el nombre y el lema de la patrulla. Los colores son optativos debiendo justificar su elección. Su forma y tamaño son los indicados en el siguiente gráfico:

LAS CINTAS DE PATRULLA

5.9. Las cintas de patrullas, son aquellas que identifican a los miembros de una patrulla, cuyos colores son los mismos que los del banderín (ver reglamento de uniforme).

SEÑA SCOUT

5.10. La seña Scout, es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo: los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres puntos de la Promesa, la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la hermandad Scout mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para la protección del menor.

SALUDO RAIDER

5.11. El saludo se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la Seña Scout a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando los dedos meñique y anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", pronunciando a la vez, el Lema "Salvar".





6- UNIFORME:

6.1. "He dicho a menudo que no me importaba un bledo si el scout viste uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro el scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de TROPA y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás. Personalmente, yo me pongo uniforme aunque solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo." (12)

6.2. Una vez vestido (promesado), usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.

El uniforme debe usarse completo y respetar lo establecido en el reglamento del mismo.



7-RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA:

7. 1. Para poder ser recibido en la Rama es necesario:

- Tener entre 14 años y 16 años cumplidos (a los 17 pasa a la rama Rover)
- Ser presentado por sus padres o tutores responsables.
- Hacer la solicitud correspondiente por escrito (Ficha de ingreso firmada por tutores responsables).
- Ser presentado por el Jefe de Tropa Scout, en el caso que provenga de la Rama Scout.
- Ser aceptado por la Asamblea Raider.

7.2 Transcurrido el período de prueba no inferior a seis actividades el Consejo de la Ley puede autorizar el uso del uniforme usando las insignias correspondientes.

7.3. Al formular su promesa el novicio se transforma en raider scout y pasa a formar parte de la hermandad Scout Mundial.

7.4. Una vez que formuló su promesa, usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.

8- CARGOS:

8.1. Los/as Raiders desempeñan algunos de los siguientes cargos:

de función :

Bibliotecario, Bodeguero cocinero, enfermero, fogonero, guardián de leyenda, secretario, tesorero y otros, en caso de necesidad, pueden ser rotativos.

de Jerarquía :

Guía, Sub Guía, 1º Raider, 2º Raider, 3º Raider y 4º Raider,

8.2. El Guía de Patrulla tiene como función:

- Organizar, coordinar, controlar, representar y conducir a su patrulla.
- Preocuparse por la formación de sus patrulleros.
- Ver y ayudar a que cada uno cumpla con las tareas o cargos asignados.
- Preparar a los novicios para la promesa o designar a un patrullero a tal efecto.
- Acompañar desde la Vela de Armas, hasta la formulación de promesa a su novicio.
- Preside el Consejo de Patrulla.
- Representar a su patrulla en las reuniones de Patrulla de Guías.
- Participar en el Consejo de la Empresa.
- Elegir a su Sub-guía de Patrulla.

8.3. Las funciones del **Sub-guía de patrulla** son:

- Ayudar en el desempeño de sus funciones al Guía de Patrulla.
- Representar junto con el Guía a su patrulla en la Patrulla de Guías.
- Participar en el Consejo de la Empresa.
- Reemplazar al Guía en caso de ausencia.

8.4. Se denominan "**patrulleros**" a aquellos miembros que hayan formulado su Promesa Scout y la promesa de fidelidad al Guía de Patrulla.



9- ORGANISMOS:

CONSEJO DE PATRULLA

9.1. El Guía, el Sub-guía y los Patrulleros integran el Consejo de Patrulla, cuyas funciones son:

- a) Elegir el Guía de Patrulla con acuerdo del Consejo de la Ley.
- b) Confirmar al Sub-guía.
- c) Determinar el Proyecto de la Empresa para su presentación en la Asamblea Raider.
- d) Determinar las actividades propias de la Patrulla.
- e) Distribuir responsabilidades entre sus miembros.

PATRULLA DE GUÍAS RAIDERS

9.2. La Patrulla de Guías Raider tiene el objetivo de formar más eficazmente a los Guías y Sub Guías de Patrulla Raider.

El Consejo de Tropa Raider organiza actividades especiales para la misma.

Esta patrulla es presidida por el Primer Guía Raider.

ASAMBLEA RAIDER

9.3. La Asamblea Raider es el organismo que tiene por finalidad permitir a cada miembro sentirse responsable por la marcha de la Tropa y descubrirse a sí mismo como elemento necesario en la construcción del mundo.

9.4. Dentro del Sistema de Empresas desempeña un rol activo en la elección y evaluación de las

mismas. A través de la Asamblea, la Empresa se transforma en un proyecto y una realización de toda la Tropa.

9.5. Está integrada por los miembros de la Tropa y el Consejo de Tropa Raider. Los promesados tienen voz y voto; los miembros sin promesa, solo voz.

9.6. Se reúne periódicamente a pedido de cualquiera de sus miembros o por convocatoria del Jefe de Tropa, para:

- a) Admitir a los novicios, de acuerdo a la Corte de Honor de la Tropa Scout correspondiente que lo propone.

a) Elección de empresas.

b) Tratar los asuntos internos de la Tropa.

c) Invertir de responsabilidades a los miembros de la Tropa.

d) Ver y juzgar el cumplimiento de todos los miembros de la Tropa en el cumplimiento de las empresas y de las responsabilidades otorgadas por la Asamblea.

9.7. Está presidida por el Jefe de Tropa, que tiene derecho a veto, y coordinada por un miembro cuya función es rotativa.

9.8. Las decisiones de la Asamblea Raider, se registran en el Libro de Actas.



CONSEJO DE LA LEY

9.9. El Consejo de la Ley es el equivalente Raider de la Corte de Honor de los Scouts, por lo tanto gran parte de su fundamento se encontrará en las referencias a la Corte de Honor.

“La corte de honor es el organismo de la Tropa que “constituye un comité permanente que, bajo la dirección del Jefe de Tropa , resuelve los asuntos de la Tropa , los casos Administrativos y disciplinarios .Inculca en los miembros que lo forman la dignidad , los ideales de libertad y el sentido de la responsabilidad y respeto a la autoridad constituida , y al mismo tiempo, proporciona práctica individual y colectiva en estos procedimientos tan valiosos para los muchachos que han de constituir los ciudadanos del mañana” (13)



9.10. El Consejo de la Ley es el organismo que tiene por finalidad velar por el honor de la Tropa Raider, por el cumplimiento de la progresión, y el compromiso de sus miembros aprendiendo a compartir el Evangelio.

9.11. Desempeña un rol reflexivo en el desarrollo de la Empresa.

9.12. A través del Consejo de la Ley, la Empresa se transforma en motivo de maduración para el compromiso de los Raiders investidos y de toda la Tropa.

9.13. Lo integran Consejo de Tropa y los Raiders investidos.

9.14. Se reúne periódicamente a pedido de cualquiera de sus miembros, por convocatoria del Jefe de Tropa.

A las reuniones se asiste con uniforme y es coordinada por un Raider cuya función es rotativa.

Para sesionar deben, sin excepción, estar presentes el Jefe de Tropa y el Primer Guía.

9.15. Los miembros tienen voz y voto; el Consejo de TROPA tiene voz.

El Jefe de Tropa tiene derecho de veto, que es una medida extraordinaria y como último recurso de una situación inmanejable. Un buen Jefe de Tropa rara vez o nunca utiliza el veto.

9.16. Las funciones del Consejo de la Ley, son:

b) Admitir la promesa de los novicios, cuando correspondiera.

c) Evaluar las propuestas y Nombrar a los Guías de patrulla Raiders.

d) Confirmar al Sub-guía de patrulla.

e) Elegir al Primer Guía Raider de la Tropa y confirmar al Sub-guía de la Patrulla de Guías Raiders.

f) Evaluar el compromiso y la progresión de los Raiders.

g) Aceptar o rechazar solicitudes de realización del Raid.

h) Otorgar la investidura Raider, la Licencia de Compromiso, la Licencia Raider y las Especialidades.

i) Aprobar, previo informe al Consejo de Grupo, el otorgamiento de la Licencia de Servicio.

j) Analizar la marcha de la Tropa a la luz de la Ley y el Evangelio.

k) Determinar el Raid previo a la investidura, y juzgar al resultado del mismo.

l) Evaluar el cumplimiento de las Especialidades.

j) Solicitar la entrega de Distinciones las cuales serán elevadas al Consejo de Grupo quien a su vez la elevara a la C.D.H.

ñ) Sancionar una falta cometida de acuerdo a lo establecido en el P.O.R de Adisca Lomas de Zamora.

ñ) Autorizar el pase de un/a Raider al CLAN Rover, de acuerdo con el Consejo de Clan respectivo.

9.17. En caso de no existir el Consejo de la Ley (por no contarse con Raiders investidos), sus funciones son desempeñadas por el Consejo de Tropa.



CONSEJO DE TROPA

9.18. El consejo de Tropa es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Unidad y el apropiado empleo de la Metodología Raider.

9.19. Está integrado por el Jefe de Tropa, el Sub Jefe de Tropa, el Capellán y los ayudantes de Tropa.

9.19. Su función es planificar el Programa Scout y controlar todo lo referente a la Tropa y a la progresión de los Raiders. Tener y llevar al día el legajo personal de cada Raider.

9.20. La adecuada aplicación del Método Scout exige que en cada Tropa haya un Scouter por cada dos patrullas como mínimo (contemplando lo establecido en el art. 3.2.2 y 3.3.3 del P.O.R. de Adisca Lomas de Zamora).

CONSEJO DE LA EMPRESA

9.21. El Consejo de la Empresa es el organismo que tiene por finalidad coordinar y dirigir las empresas elegidas por la Asamblea Raider para llevarlas a buen término, asignando un rol específico a cada una de las patrullas de la Tropa.

9.22. Desempeña un rol ejecutivo en el desarrollo de la Empresa.

9.23. A través del Consejo de la Empresa los roles específicos se transforman en motivo de progreso personal para cada Raider.

9.24. Está integrado por el Consejo de Tropa, los Guías y Sub-Guías de Patrulla.

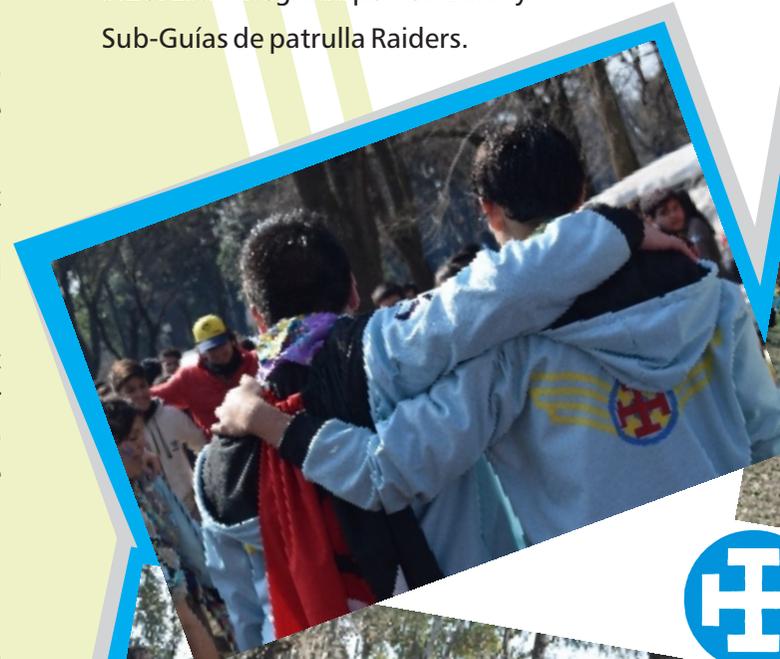
PATRULLA DE GUÍAS RAIDER

9.25. La patrulla de Guías Raider tiene por finalidad la formación de quienes la integran.

9.26. Está integrada por los Guías y Sub-Guías de patrulla Raiders.

9.27. Es dirigida por uno de los guías, llamado Primer Guía

9.28. El Sub-guía de esta patrulla es también un Guía, quien es elegido por el Primer Guía.





10- PROGRESIÓN:

10.1. Las metas del **Noviciado Raider** son:

- Adaptación a la Tropa.
- Haber formulado su Promesa Scout.
- Cumplir con las orientaciones del Consejo de la Ley respecto de las áreas de progresión Raider.

10.2. El Novicio orienta además su actividad hacia las Especialidades, donde encuentra otro medio para completar su Progresión.

10.3. Al considerar el Novicio Raider que está preparado para su Investidura solicita por escrito la realización del Raid al Consejo de la Ley.

EL RAID DE INVESTIDURA

10.4. El Raid (o raid de investidura) es la marcha que realizan los Novicios como vigilia previa a la Investidura.

10.5. La duración del Raid, es de uno a tres días y consta de cuatro etapas: Afirmación, Capacitación, Aplicación y Servicio.

10.6. Una vez autorizado por el Consejo de la Ley, el Novicio Raider recibe su Investidura de acuerdo con el Ceremonial Raider, y usa en el uniforme las insignias correspondientes.

10.7. Una vez obtenida la Investidura la progresión continúa con la obtención de la Licencia de Compromiso.

EL RAID DE COMPROMISO

10.8. El Raid de Compromiso es la marcha que realizan los Raiders como vigilia previa a la obtención de su Licencia de Compromiso.

10.9. La duración del Raid es de uno a tres días y consta de tres etapas: Reflexión, Oración y Servicio.

10.10. Una vez autorizado por el Consejo de la Ley, el Raider Investido recibe su Licencia de Compromiso de acuerdo con el Ceremonial Raider, y usa en el uniforme las insignias correspondientes.

LICENCIA DE COMPROMISO

10.11. El Compromiso Raider es la etapa final hacia el Roverismo. Finalizada dicha etapa el Raider recibe su Licencia Raider.

10.12. El último período de la actividad Raider se caracteriza por tener una relación con algunas actividades rovers, buscando que el paso de Raider a Rover se realice con la continuidad que debe mantener el Método Scout.

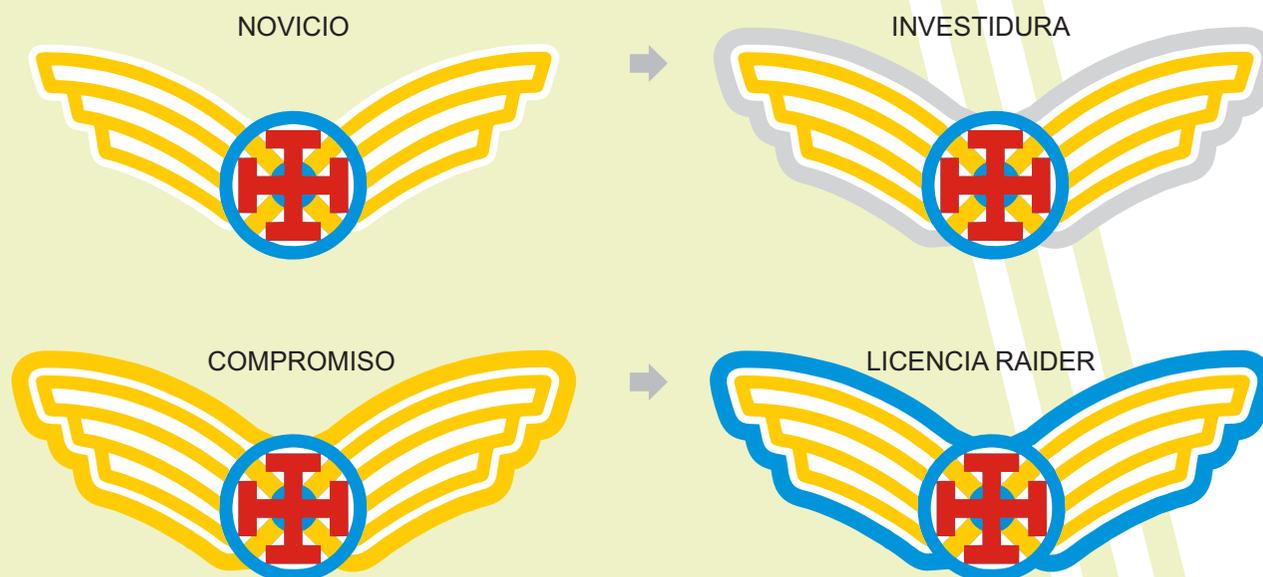
ESPECIALIDADES

10.13. Las especialidades son el logro de desarrollo de una inclinación natural a la creación de una disposición que hace referencia a los distintos aspectos de la vida del hombre.

10.14. Para la mejor preparación se podrá recurrir a Sinodales, integrados por personas que tengan capacidad para desarrollarlas, según el programa de cada especialidad.

10.15. La preparación de cada una, supone un esfuerzo del interesado en alcanzarla y la tarea del Consejo para colaborar en la obtención de los medios necesarios y un adecuado estímulo y seguimiento.

10.16. Los requisitos para alcanzar cada especialidad tienen una guía que es una cartilla orientativa. Los requisitos de las que allí no figuran, surgen de un acuerdo entre el sinodal, El Consejo de Tropa y el Raider.





RECONOCIMIENTO MÁXIMO A LA SUPERACIÓN PERSONAL

Licencia de Servicio

10.17. La Licencia de servicio, es el Reconocimiento que distingue al Raider, que habiendo terminado su progresión, se ha destacado por su espíritu y vivencia cristiana en el cumplimiento de la Ley y la Promesa.

10.18. La Licencia de Servicio, la otorga el Jefe de Grupo a pedido del Jefe de Tropa según propuesta del Consejo de la Ley.

10.19. La insignia puede conservarse en el uniforme hasta la Investidura Rover.



II- LUGAR:

11.1. El local propio de la **Tropa** es la **Base Taller Raider**.

La misma puede ser:

Permanente (en la Sede Scout),

Virtual (en plataformas informáticas).

11.2. El lugar de la **patrulla** es el "**Rincón de Patrulla Raider**".

El mismo puede ser:

Permanente (en la Sede Scout),

Temporal (fuera de la Sede, salidas, campamentos, etc.) y/o

Virtual (en plataformas informáticas).

12- PERFIL DEL DIRIGENTE DE TROPA:

12.1. La Tropa tiene un fin evangelizador y educativo, por lo tanto los adultos que la dirigen hacia sus objetivos, son llamados dentro de la misma Scouters o Dirigentes. Como los jóvenes vienen a vivir la aventura y como consecuencia de ello crecen como cristianos y personas; los adultos responsables deben tener la capacidad de saber animar la aventura contribuyendo de manera valiosa a su crecimiento.

12.2. Como funciones y características que se desean de los Scouters y/o Dirigentes podemos detallar: Conocer a los Raiders, saber Jugar y alimentar el espíritu de aventura, Poseer una actitud educativa (Supone: Madurez y Estabilidad emocional, Honestidad, Entusiasmo



constante, Paciencia sin límites, Disposición permanente a escuchar, Trato delicado y Respetuoso, Fuerte resistencia a la frustración, al fracaso, a la agresividad y a la tendencia al autoritarismo, estando dispuesto a recomenzar y reintentar una y otra vez), Dar testimonio, Capacidad de Aprender, Disponer de Tiempo, Asumir un compromiso, Comunicar lo que hacemos, Formar Equipo.

12.3. Los Scouters y/o Dirigentes tienen que:
*Conocer y leer el libro "Escultismo para Muchachos"(No basta con leerlo una vez, sino varias), *Conocer el funcionamiento del Sistema de Patrulla, *Conocer y leer el libro "Raider Scout", * Ser Justos y objetivos, *Comprender, orientar, proteger y ayudar a los Raiders a reflexionar sobre sus errores y valorar sus aciertos, *Mantener equilibrio frente a situaciones inesperadas o accidentes, *Aplicar criterios lógicos para resolver problemas *Proyectar y estimular la auto-superación de cada Raider, *Identificarse como "hermano mayor" de los Raiders.

12.4. El jefe de Tropa Raider suele ser el Adulto de mayor experiencia. Su función es Dirigir y coordinar la Tropa poniendo su mayor empeño en pos del grupo. El jefe de Tropa, en su carácter de coordinador del Consejo de Tropa, debe cumplir las siguientes tareas: * Organizar y dirigir las reuniones del Consejo de Tropa y las Reuniones de Padres, * Conducir el proceso de planificación de las actividades garantizando la participación de todos los integrantes del Consejo de Tropa, * Coordinar la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades de la Tropa, * Coordinar las tareas que los ayudantes cumplen en el seguimiento de la Progresión Personal de los Raiders, * Estimular y supervisar la formación personal de los miembros del Consejo de Tropa que lo acompañan, *relacionar el trabajo de la Tropa con las otras unidades del Grupo Scout.





13- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

- (1) Escultismo para Muchachos. Baden Powell.
- (2) (3) (4) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) Guía para el Jefe de Tropa. Baden Powell.
- (5) Raiders Scout. Michel Menu
- (6) Mistica y Signos. USCA

.....

La Rama Raider y su mística se fundamenta especialmente en los libros "Escultismo Para Muchachos" de Robert Baden Powell; "El Sistema de Patrullas" de Roland Phillips, "Raider Scout" de Michell Menú, la bibliografía de A.D.I.S.C.A; la Metodología Raider que por tradición venimos aplicando y el presente reglamento.



Rama Rover



“Los Rovers son una Hermandad al aire libre y de servicio. Son excursionistas del campo y acampadores en el monte, capaces de ir de un lado a otro, pero igualmente capaces y listos para prestar servicio al prójimo. Constituyen la rama mayor del Movimiento Scout, jóvenes de más de diecisiete años.” (1)

I- FUNDAMENTOS:

1.1. El Rover es un muchacho o muchacha que habiendo vivido y compartido en el Equipo un tiempo necesario comprende y desea comprometerse a vivir el desafío de estar “Siempre Listo para Servir”, recibiendo la investidura. Para ello además habrá cumplimentado los requerimientos necesarios de la Rama.

1.2. “Para nosotros, los Cristianos, la verdadera interpretación de nuestros ideales está contenida en la vida de Nuestro Señor Jesucristo” “Jesucristo es el primer scout del mundo” (2)

1.3. El Escultismo se basa en: La Ley Scout, La Promesa, los Principios y las Virtudes. Todo/a Rover debe estar muy consciente de ello a la hora de formular la Promesa.

LA LEY SCOUT

1.4. “La Ley Scout es la Base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo” (3)

“La Ley Scout se considera como Guía de sus acciones, no como barrera contra sus faltas. Se concreta a señalarle la pauta y lo que se espera de él como scout digno de merecer la distinción

que se le confiere” (4)

“Al Rover se le pide que considere la promesa como su Brújula y a la Ley como el mapa que señala la Ruta de su Vida” (5)

1.5. La ley Scout está formada por 10 artículos, inspirados en los 10 mandamientos, y para nuestra Asociación son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensas ni alabanzas.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scout.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplica y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.

LA PROMESA SCOUT

1.6. La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

La fidelidad a la promesa es el imprescindible vínculo de unión con A.D.I.S.C.A. Lomas de

Zamora y la Hermandad Scout Mundial.

“Yo....., Por mi honor y con la gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria, ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout”.

1.7. El novicio que formula la promesa recibe su uniforme e insignias de acuerdo al ceremonial scout.

Con la promesa se convierte en un Miembro beneficiario con pleno derecho.



1.8. LOS PRINCIPIOS

- El scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y le somete toda su vida.
- El scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- El deber del Scout comienza en el hogar.

1.9. LAS VIRTUDES

- Sinceridad.
- Abnegación.
- Pureza.

LEMA "Siempre Listo para Servir"

1.10. El Lema "Siempre Listo" representa la actitud permanente del Scout ante la llamada del Gran Jefe y el Próximo (Mt 24,42),

"para Servir", es la gran respuesta que surge del verdadero Amor a Dios y al Próximo. "...el que quiera ser grande, que se haga servidor de ustedes; y el que quiera ser el primero, que se haga servidor de todos. Porque el mismo Hijo del Hombre no vino para ser servido, sino para servir..." (Mc 10,43-45).

1.11. El lema de los Rover es "Siempre Listo para Servir" y al saludar dice solamente "Servir".

Servir!

METODO

1.12. "Ustedes mismos se imponen su disciplina y se colocan, de buena gana y voluntariamente al servicio de la autoridad constituida para el bien común. La comunidad más disciplinada es la más feliz, pero la disciplina debe venir del interior y no ser meramente impuesta desde el exterior. De ahí el valor del ejemplo que den a los demás" (6).

1.13. "El espíritu de Libertad es Disciplina, es progreso, es sufrimiento, y es felicidad y mortificación. La disciplina y la obediencia son tan importantes en el Escultismo como el valor" (7).

2- MARCO SIMBÓLICO Y SIMBOLOGÍA:

2.1. El marco Simbólico de la Rama Rover se basa en el libro básico del Roverismo "Roverismo hacia el Éxito" (8).



EL ROMBO ROVER

2.2. El símbolo que identifica a los Rovers como tales es el Rombo Rover.

2.3 Su forma representa a la Cruz que el Gran Jefe santificó al redimirnos en ella. También es la Cruz del Sur, la constelación que nos orienta fácilmente en la noche y en la incertidumbre. Cada uno de sus extremos tiene una punta de

flecha, que marca los cuatro rumbos o los cuatro puntos cardinales hacia los cuales marcha el Rover constantemente. El fondo es de color blanco de la rectitud de las intenciones y de la pureza, y sus líneas están marcadas con el color rojo de la Rama (rojo de la sangre vital y generosa del Rover). Sus símbolos interiores son el bastón Rover y las letras R S: Rover Scout.

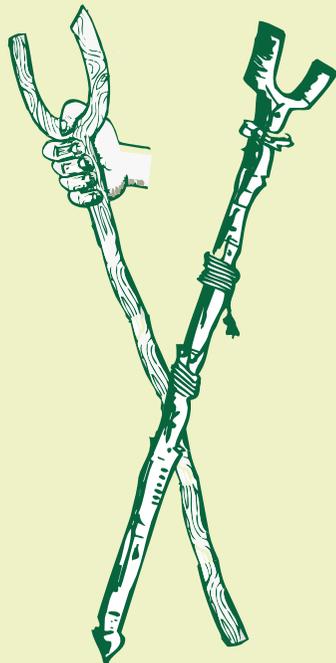


BASTON ROVER

2.4. El Bastón Rover se utiliza "en vez del Bordón, hasta la altura de la axila" (9)

En las ceremonias y en las caminatas, los Rovers utilizan un bastón con uno de los extremos en horqueta. Esta punta bifurcada significa la constante elección que el Rover, caminante, hace entre las rutas que se le presentan, ya sea en el camino material, como en el camino de su vida en el cual elige constantemente entre el bien y el mal. El Bastón Rover, puede llevar grabado la vida de cada uno, mediante inscripciones que marquen hitos importantes de la misma. Este bastón también es conocido como **"Cayado" Rover**.

El Rover lo obtiene en un evento o lugar significativo para su vida scout y puede utilizarlo luego de haber realizado su investidura rover.



EL SOMBRERO DE CUATRO POZOS

2.5. "Comenzando por la cabeza, está formado: por sombrero color caqui de alas anchas, que constituye una magnífica protección contra el sol y la lluvia. Se le conserva en su lugar con la ayuda de una agujeta de zapatos anudada en la frente sobre el ala y que pasa por la nuca. Esta agujeta es muy útil de diferentes maneras cuando uno está en campamento. El sombrero lleva cuatro marcaciones hacia adentro, que guardan simetría." (10)

Se lo conoce como el sombrero tradicional scout. El rover puede utilizarlo a partir de su Enrolamiento. Lo utiliza como símbolo de compromiso.



3- ORACIÓN Y PATRONOS:

LA ORACIÓN:

3.1 "Dame Señor Jesús, un corazón vigilante que ningún pensamiento vano aleje de ti; un corazón noble, que ningún afecto indigno rebaje; un corazón recto, que ninguna maldad desvíe; un corazón fuerte que ninguna pasión esclavice; un corazón generoso para servir. Así sea."

PATRONOS

3.2. Los patronos de los Rover son San Pablo Apóstol y Santa Teresa de Ávila.



4- EL CLAN:

(Mixto, Femenino o Masculino).

4.1. La Unidad propia de la Rama Rover se denomina Clan con un máximo de 20 miembros. La Unidad es mixta o de un solo sexo y estará compuesta por un conjunto de Equipos (integrados por miembros del mismo sexo), teniendo en cuenta lo descrito en la "Introducción" de este reglamento (Coeducación) y estando acorde al P.O.R. (Art. 3.3.3).

4.2. Cada Clan adopta un nombre propio para identificarse, este nombre es elegido cuidando que tenga significación de valores por la vida o tradiciones del Escultismo Católico.

4.3. El Clan está bajo la responsabilidad de un Scouter denominado jefe de Clan a quien deberían secundar otros Scouters llamados Sub jefes de Clan, ayudantes y Capellán.

4.4. El Clan está formado por uno o más equipos.

EL EQUIPO

4.5. Dentro del Clan los Rovers se organizan en Equipos de 2 a 5 miembros, según sus aptitudes, afinidad de gustos y semejanzas de objetivos personales.

4.6. En los equipos se aprende a Servir participando, a esforzarse y tomar iniciativas, a valorar mejor a los demás, a evaluar mejor conductas propias y ajenas, a descubrir a Dios en el Servicio a los demás.

4.7. Los Equipos difieren de las Patrullas porque su composición es esencialmente flexible y dinámica de acuerdo a las necesidades del momento.

4.7 Los equipos pueden ser:

a) ESTABLES O TRANSITORIOS: de acuerdo a su duración.

b) DE PROGRESIÓN O DE SERVICIO: de acuerdo a la naturaleza de la actividad.

c) VERTICALES U HORIZONTALES: de acuerdo a las



etapas personales y de Progresión de sus miembros.

4.8. El Equipo estable es dirigido y animado por el jefe de Equipo que es un Rover elegido anualmente por sus integrantes, y aceptado por el Consejo de Clan.

4.9. El jefe de Equipo designa a un Sub- Jefe de Equipo para que colabore con él en la dirección del mismo y lo reemplace en sus ausencias.

4.10. Los Equipos toman el nombre de un Santo de la Iglesia católica, Próceres de la Historia Nacional, o un Benefactor de la Humanidad cuya vida los Rovers deben conocer, tomándolo como ejemplo. En ningún caso alguien contrario a los valores del Evangelio y la Iglesia Católica.

4.11. Cada Rover puede pertenecer simultáneamente a más de un Equipo.



EL CLAN DIOCESANO

4.12. El Clan Diocesano está compuesto por todos los Clanes de Adisca Lomas de Zamora.

4.13. El Clan Diocesano propone, programa y coordina la realización de actividades y servicios conjuntos, las que deben ser refrendadas y aprobadas por el Auxiliar Diocesano y el Consejo Diocesano.

4.14. El Clan Diocesano está bajo la responsabilidad del Auxiliar Diocesano, a quien secunda el correspondiente Equipo de la Rama. Las obligaciones y deberes del Auxiliar y Equipo son las establecidas en el P.O.R. Art. 3.6.4-5

4.15. El Clan Diocesano no tiene Jefe de Equipo.

4.16. El Clan se reúne al menos una vez al año por convocatoria del Auxiliar Diocesano, representados los Clanes integrantes por sus Jefes de Clanes, Rovers Compañeros y/o Jefes de Equipo. Allí se elaboran las propuestas de actividades y servicios conjuntos que se elevan a las autoridades para su aprobación.

4.17. El Clan Diocesano no tiene injerencia en asuntos inherentes a los clanes que lo componen (otorgamiento de progresiones, premios, evaluar o sancionar faltas, designaciones de cargos, etc.).

EL CLAN DISTRITAL

4.18. El Clan Distrital está compuesto por todos los Clanes del Distrito.

4.19. El Clan Distrital propone, programa y coordina la realización de actividades y servicios conjuntos, las que deben ser refrendadas y aprobadas por el Auxiliar Distrital y el Consejo Distrital.

4.20. El Clan Distrital está bajo la responsabilidad del Auxiliar Distrital, a quien secunda el correspondiente Equipo de la Rama. Las obligaciones y deberes del Auxiliar y Equipo son las establecidas en el P.O.R. arts. 3.4.13-15, 3.4.19-21.

4.21. El Clan Distrital no tiene Jefe de Equipo.

4.22. El Clan se reúne al menos una vez al año por convocatoria del Auxiliar Distrital, representados los Clanes integrantes por sus Jefes de Clanes, Rovers Compañeros y/o Jefes de Equipo. Allí se elaboran las propuestas de actividades y servicios conjuntos que se elevan a las autoridades para su aprobación.

4.23. El Clan Distrital no tiene injerencia en asuntos inherentes a los clanes que lo componen (otorgamiento de progresiones, premios, evaluar o sancionar faltas, designaciones de cargos, etc.).



5- SÍMBOLOS:

LA CARTA DEL CLAN

5.1. Es el conjunto de Reglas, que rigen la vida del Clan, fijándole pautas de conducta y acción, "es decir que son como las reglas para practicar el fútbol... necesarias para que este sea realmente un juego limpio para todos" (11)

5.2. El Consejo de Clan es el responsable de redactarla y actualizarla parcial o totalmente. El Director de Grupo debe supervisar el contenido para que se ajuste a los valores y tradiciones del Escultismo Católico.

5.3. Debe tener en cuenta fundamentalmente los siguientes Capítulos:

- a) Historia, mística y tradiciones del Clan.
- b) formación personal y espiritual del Rover.
- c) Realización de la vocación, como llamado del Gran Jefe.
- d) Compromiso de servicio.
- e) Conciencia y Participación cívica.
- f) Otros elementos que se juzguen convenientes incluir, siempre dentro las pautas del Escultismo Católico.

EL ESTANDARTE

5.4. El Estandarte es un símbolo que representa al Clan. En el frente está inscripto el nombre del Clan, lema, dibujo o emblema. Mayormente las figuras tradicionales son rectángulos, escudos o triángulos donde lleva los colores, a elección de cada Clan puede llevar o no, la imagen o dibujo de la personalidad. Donde está reunido el Clan siempre debe estar el Estandarte y lo porta el Rover de mayor progresión.

6- UNIFORME:

6.1. "He dicho a menudo que no me importaba un bledo si el scout viste uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro el scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de TROPA y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás. Personalmente, yo me pongo uniforme aunque solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo." (12)

6.2. Una vez investido (promesado), usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.

El uniforme debe usarse completo y respetar lo establecido en el reglamento del mismo.



7-RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA:

7.1. Para poder ser recibido en la Rama es necesario:

- a) Tener entre 17 años y 20 años cumplidos (a los 21 realiza la partida)
- b) Si proviene de la Rama Raider, debe ser presentado por el Jefe de Tropa. En cambio, si recién ingresa al movimiento, es preciso que sea presentado por un Rover, denominado padrino.
- c) hacer la solicitud por escrito a la Asamblea.
- c) Hacer la solicitud correspondiente por escrito (Ficha de ingreso firmada por tutores responsables).
- d) Haber sido admitido por el Consejo de Clan.

8- CARGOS:

8.1. "Cada miembro del Clan, en cuanto sea posible, tiene deberes especiales, tales como:

Bodeguero de Campamento, Escribano, Tesorero, Director de Excursiones, Director de Estudios, Administrador de Eventos Sociales, etc. También, cuando sea posible, a cada miembro se le asigna un día determinado de la semana en el que está "de guardia" listo para desempeñar cualquier servicio específico, o responder a un llamado." (13)

8.2. Los/as Rovers desempeñan algunos de los siguientes cargos:

de función :

Bibliotecario Bodeguero cocinero, enfermero, fogonero, guardián de leyenda, secretario, tesorero y otros, en caso de necesidad, pueden ser rotativos.

de Jerarquía :

Jefe de Equipo, Sub Jefe de Equipo, 1º Rover, 2º Rover, 3º Rover, 4º Rover.





9- ORGANISMOS:

ASAMBLEA DE LA RUTA

9.1. Es el organismo que posibilita una mayor expresión y participación de los integrantes del Clan.

9.2. Está integrado por el jefe de Clan, el Sub jefe de clan, los ayudantes, el capellán, todos los novicios y los rovers escuderos. Los rovers compañeros que así lo deseen pueden participar.

9.3. Se reúne periódicamente convocada por el jefe de Clan a pedido de uno de sus miembros.

9.4. Los novicios y rovers compañeros solo tienen voz, los escuderos voz y voto. El jefe de Clan no vota y tiene derecho a veto.

9.5. Es presidida por el Jefe de Clan y dirigida por uno de sus miembros de derecho en forma rotativa.

9.6. Son funciones de la Asamblea de la Ruta:

- a) Admitir a los novicios.
- b) Considerar y elevar al Consejo las solicitudes de investidura.
- c) Elaborar la programación anual del Clan.
- d) Supervisar la marcha de la programación.
- e) Evaluar periódicamente la marcha de los servicios.
- f) Evaluar los Servicios a la Luz de la Palabra de Dios.



CONSEJO DE CLAN

9.7. El consejo de Clan es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Unidad y el apropiado empleo del método Scout.

9.8. Está integrado por el jefe de Clan, el Sub jefe de Clan, el Capellán, los ayudantes y los Rovers Compañeros. Cuando el clan está en formación se compone de la jefatura y los jefes de equipo estables. Al producirse los primeros enrolamientos, toma su forma definitiva.

9.9. Su función es planificar el Programa Scout y controlar todo lo referente al Clan y a la progresión de los Rovers. Tener y llevar al día el legajo personal de cada Scout.

9.10. Son Funciones del Consejo de Clan:

- b) Admitir la promesa de los novicios, cuando correspondiera.
- c) Evaluar las propuestas y Nombrar a los Jefes de Equipo.
- d) Confirmar al Sub-Jefe de Equipo.
- e) Elegir al primer Jefe de Equipo.
- f) Confeccionar y/o actualizar la carta de clan.

g) Evaluar el cumplimiento de la carta de Clan

h) Analizar la marcha del Clan a la luz de la Ley, el Evangelio y la Carta del Clan.

i) Considerar y autorizar las solicitudes de progresiones personales y Especialidades.

j) Solicitar la entrega de Distinciones las cuales serán elevadas al Consejo de Grupo quien a su vez la elevara a la C.D.H.

k) Autorizar la utilización de insignias

ñ) Sancionar una falta cometida de acuerdo a lo establecido en el P.O.R de Adisca Lomas de Zamora.

m) considerar y Aprobar la partida Rover previo informe al Consejo de Grupo.

9.11. Sus integrantes tienen voz y voto y el Jefe de Clan, Además de voto tiene derecho a veto, que es una medida extraordinaria y como último recurso de una situación inmanejable. Un buen Jefe de CLAN rara vez o nunca utiliza el veto.

9.12. Para sesionar deben, sin excepción, estar presentes el Jefe de Clan. La reunión se realiza de Uniforme.



10- PROGRESIÓN:

La progresión “está destinada a demostrar al Rover que toma en serio el Roverismo y qué hará cuando pueda para atender y llevar a buen término su objeto y su método” (14)

10.1. La progresión Rover o Ruta es un medio que utiliza el Roverismo para la formación del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso, e intelectual del Rover, canalizando su auto educación.

10.2. La Ruta está dividida en **tres etapas** y Cada una constituye un mayor compromiso de vida, en base a la Ley y el Evangelio. Las etapas y sus objetivos son:

a) Noviciado (Rover Novicio): Adaptación. Comienzo de la progresión hacia la Investidura.

b) Ruta de los Escuderos (Rover Escudero): Participación, interés, disponibilidad y superación. Continúa hacia el Enrolamiento.

c) Ruta de los Compañeros (Rover Compañero): Responsabilidad y Servicio. Preparación para la Ruta del Servicio, culminación de la formación como beneficiario dentro Movimiento Scout.

10.3. El novicio que no es scout formula su promesa, de acuerdo al Ceremonial, recibiendo su uniforme e insignias correspondientes.

10.4. Los Novicios deben tener conocimiento del contenido de la Carta de Clan.

INVESTIDURA ROVER

10.5. El novicio realiza su investidura reformulando la promesa, de acuerdo al Ceremonial.

10.6. Una vez investido usa el uniforme con todas las insignias correspondientes y el Bastón Rover.

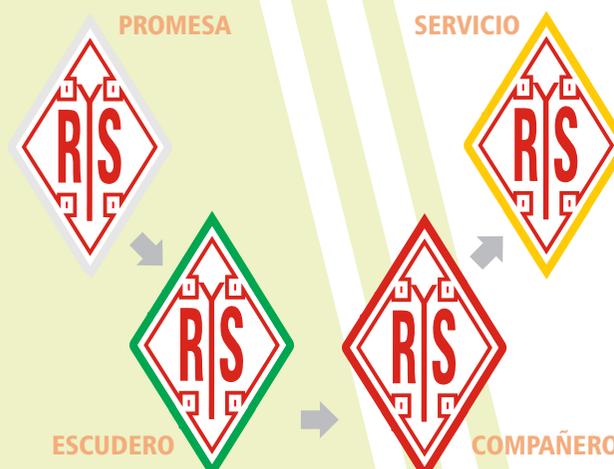
10.7. En la investidura, cada **Escudero** debe adherir a los principios de la Carta de Clan, con el compromiso de conocerla en profundidad y llegar a cumplirla plenamente.

ENROLAMIENTO

10.8. El escudero realiza su enrolamiento reformulando la promesa, de acuerdo al Ceremonial.

10.9. Una vez enrolado usa el uniforme con todas las insignias correspondientes, el Bastón Rover y el Sombrero de Cuatro Pozos.

10.10. En el enrolamiento, cada **Rover Compañero**, se compromete por su honor a cumplir y hacer cumplir totalmente la carta de Clan.





ESPECIALIDADES

10.11. El Rover puede además orientar sus actividades hacia la consecución de las insignias de Especialidades.

10.12. Las especialidades son el logro de desarrollo de una inclinación natural a la creación de una disposición que hace referencia a los distintos aspectos de la vida del hombre.

10.13. En esta etapa las Especialidades están orientadas a la definición de su vocación para la vida, por lo que se espera que domine una o dos.

10.14. Para la mejor preparación se puede recurrir a Sinodales, integrados por personas que tienen capacidad para desarrollarlas, según el programa de cada especialidad.

10.15. La preparación de cada una, supone un esfuerzo del interesado en alcanzarla y la tarea del Consejo para colaborar en la obtención de los medios necesarios y un adecuado estímulo y seguimiento.

10.16. Los requisitos de cada especialidad tienen una guía que es una cartilla orientativa. Los requisitos de las que allí no figuran, surgen de un acuerdo entre el sinodal, El Consejo de Clan y el Rover.



RECONOCIMIENTO MÁXIMO A LA SUPERACIÓN PERSONAL

Partida Rover

10.17. Con la partida llega el momento más importante de la vida del Rover.

Debe hacer realidad en la vida de todos los días, los valores profundos descubiertos a lo largo de las diversas etapas. La partida Rover implica una voluntad de comprometerse con la humanidad, por amor a Dios, la cual ha de ser por el resto de la vida. Contrae además la obligación de ser un participante activo en el advenimiento del reino de Dios, a través de su ejemplo de vida Cristiana. Con la partida del movimiento, reconoce haber cumplido en cuanto de él dependió, los objetivos trazados en el estatuto y considera al Rover de partida, como un adulto formado de acuerdo a esos fines.

10.18. La insignia la entrega el jefe de grupo a solicitud del jefe de Clan previa aprobación del Consejo de Clan. La misma es utilizada en el uniforme para toda su vida.



ROVER DE PARTIDA
(Fondo de Cuero)





II- LUGAR:

11.1. El local Rover se denomina **Kraal** (Lugar de los más viejos)

11.2. "El local Rover sugiere palabras tales como: posesión, recreación, camaradería, adelanto" (15)

11.3 "El Local de mayor valor es sin duda el que los Rovers se construyen desde los cimientos hasta el techo" (16)

11.4. El Kraal puede ser:

Permanente (en la Sede Scout) ,

Temporal (salidas , campamentos , etc.) y/o

Virtual (en plataformas informáticas).

12- PERFIL DEL DIRIGENTE DE CLAN:

12.1. El Clan tiene un fin evangelizador y educativo, por lo tanto los adultos que la dirigen hacia sus objetivos, son llamados dentro de la misma Scouters o Dirigentes. Como los jóvenes vienen a vivir el servicio y como consecuencia de ello crecen como cristianos y personas; los adultos responsables deben tener la capacidad de saber animar el servicio contribuyendo de manera valiosa a su crecimiento.

12.2. Como funciones y características que se desean de los Scouters y/o Dirigentes podemos detallar: Conocer a los Rovers, saber Jugar y alimentar el espíritu del servicio, Poseer una actitud educativa (Supone: Madurez y Estabilidad emocional, Honestidad, Entusiasmo constante, Paciencia sin límites, Disposición permanente a escuchar, Trato delicado y

Respetuoso, Fuerte resistencia a la frustración, al fracaso, a la agresividad y a la tendencia al autoritarismo, estando dispuesto a recomenzar y reintentar una y otra vez), Dar testimonio, Capacidad de Aprender, Disponer de Tiempo, Asumir un compromiso, Comunicar lo que hacemos, Formar Equipo.

12.3. Los Scouters y/o Dirigentes tienen que:
 *Conocer y leer el libro "Roverismo hacia el Éxito"(No basta con leerlo una vez, sino varias),
 *Conocer y leer el libro "Escultismo para Muchachos",
 * Ser Justos y objetivos,
 *Comprender, orientar, proteger y ayudar a los Rovers a reflexionar sobre sus errores y valorar sus aciertos,
 *Mantener equilibrio frente a situaciones inesperadas o accidentes,
 *Aplicar criterios lógicos para resolver problemas
 *Proyectar y estimular la auto-superación de cada Rover,
 *Identificarse como "adulto referente" de los Rovers.

12.4. El jefe de Clan suele ser el Adulto de mayor experiencia, se sugiere sea mayor de 25 años. Su función es Dirigir y coordinar el Clan poniendo su mayor empeño en pos del grupo. El jefe de Clan, en su carácter de coordinador del Consejo de Clan, debe cumplir las siguientes tareas: * Organizar y dirigir las reuniones del Consejo de Clan, Asambleas de la Ruta y las Reuniones de Padres, * Conducir el proceso de planificación de las actividades garantizando la participación de todos los integrantes del Consejo de Clan, * Coordinar la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades del Clan, * Coordinar las tareas que los rovers compañeros cumplen en el seguimiento de la Progresión Personal de los Rovers, * Estimular y supervisar la formación personal de los miembros del Consejo de Clan que lo acompañan, *relacionar el trabajo del Clan con las otras unidades del Grupo Scout.

13- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

(1) (8) (9) (13) (14) (11) Roverismo hacia el Éxito. Baden Powell

(2) (5) (6) (7) (15) (16) Rovers. Gilcraft

(3) (4) (12) Guía para el Jefe de Tropa. Baden Powell

(10) Escultismo para Muchachos. Baden Powell

.....

El Roverismo en Adisca Lomas de Zamora se fundamenta en Roverismo hacia el éxito de Baden Powell, "Rovers" de Gilcraft, y la "Metodología de la Ruta" que por tradición venimos aplicando, y el presente reglamento.



Rama Scout Adultto



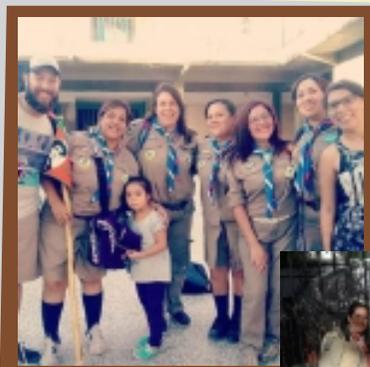


“Os daréis cuenta de que el objeto de convertirnos en un Scout eficiente y capaz, no es solamente para gozar y correr aventuras, sino que, como los guardabosques, los exploradores y los guardafronteras a los que tratáis de imitar, os estáis capacitando para ser útiles a vuestro país y poder servir a vuestros semejantes cuando estos necesiten vuestra ayuda” (1)

I- FUNDAMENTOS:

1.1. El Scout Adulto es un hombre o mujer, mayor de 21 años, que habiendo vivido y compartido en la Patrulla un tiempo necesario comprende y desea comprometerse a vivir según la Ley Scout el resto de su vida y cumpliendo con los requerimientos necesarios a juicio de la Rama formula su Promesa Scout.

1.2. El Escultismo se basa en: La Ley Scout, La Promesa, los Principios y las Virtudes. Todo Scout Adulto debe estar muy consciente de ello a la hora de formular la Promesa.



LA LEY SCOUT

1.3. “La Ley Scout es la Base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo” (2)

“La Ley Scout se considera como Guía de sus acciones, no como barrera contra sus faltas. Se concreta a señalarle la pauta y lo que se espera de él como scout digno de merecer la distinción que se le confiere” (3)

1.4. La ley Scout está formada por 10 artículos, inspirados en los 10 mandamientos, y para nuestra Asociación son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal.
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensas ni alabanzas.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scout.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplica y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.

LA PROMESA SCOUT

1.5. La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

La fidelidad a la promesa es el imprescindible vínculo de unión con A.DI.S.CA. y la Hermandad Scout Mundial.

“Yo....., Por mi honor y con la gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria, ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout”.

1.6. El novicio que formula la promesa recibirá la investidura de acuerdo al Ceremonial Scout. Con la promesa se convierte en un Miembro Beneficiario con “pleno derecho”.

1.7. LOS PRINCIPIOS

- a) El scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y le somete toda su vida.
- b) El scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- c) El deber del Scout comienza en el hogar.

1.8. LAS VIRTUDES:

- a) Sinceridad.
- b) Abnegación.
- c) Pureza.

EL LEMA

1.9. El Lema **“Siempre Listo”** representa la actitud permanente del Scout ante la llamada del Gran Jefe y el Prójimo (Mt 24,42).

METODO

1.10. “Nuestro método de formación es educar desde dentro, en lugar de instruir desde fuera: ofrecer juegos y actividades que además resulten atractivos para el muchacho y que lo eduquen seriamente en el aspecto moral, mental y físico” (4)

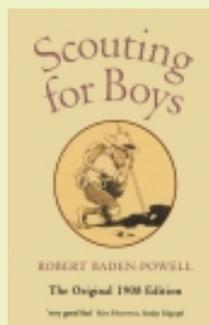
1.11. La Rama se destaca por su dinamismo en la aplicación del El sistema de Patrulla.

2- MARCO SIMBÓLICO Y SIMBOLOGÍA:

“Si lo hubiéramos llamado por lo que es, es decir una “Sociedad para la Propagación de los atributos morales”, el niño no hubiera sentido muchos deseos de correr a unirse a él. Pero al denominarlo Movimiento Scout y darle la oportunidad de transformarse en un Scout mas, la idea tomo otro color” (5)

2.1. El marco Simbólico de la Rama Scout Adulto se basa en el libro básico del Movimiento Scout “**Escultismo para Muchachos**” y la manera de convertirse en un

verdadero Scout. Los Caballeros de la Edad Media con sus valores y modales son arquetipos a los que los scout desean llegar, así como también lo es KIM. (6)



2.2. El símbolo que identifica a los Scouts Adultos como tales es la **Flor de lis**. (Figura A)

2.3. **La patrulla** es donde el adulto “comprende que es en sí una unidad responsable y que el honor de su Grupo depende, en cierto grado, de la habilidad con que él represente su papel.”(7)

2.4. “La Patrulla es la escuela del carácter del individuo” (8)

Ella es la forma de aplicar el método Scout en la Rama y formar a los Scouts.

Figura A



LA BUENA ACCIÓN

2.5. “Si el Jefe de Tropa estimula un poco a los muchachos a que hagan diariamente una buena acción, la práctica pronto se vuelve un hábito en ellos, y es el mejor paso hacia la formación de un cristiano práctico y no teórico. El niño se inclina naturalmente hacia el bien si ve que hay una forma práctica de hacerlo; y el precepto de la buena acción diaria le brinda la oportunidad para desarrollar y manifestar el instinto de la bondad, haciendo brotar en el espíritu de caridad cristiana hacia el prójimo. La expresión de esa tendencia hacia el bien es más efectiva, más espontánea, en el muchacho, y está más de acuerdo con los métodos del Escultismo que la aceptación pasiva de los preceptos didácticos.”(9)

Por lo antes indicado los Scouts realizan la “Buena Acción Diaria”.

BORDÓN SCOUT

2.6. El bordón es un palo recto de madera que tiene múltiples utilidades, con un espesor tal que resista el peso del portador y de altura mas o menos hasta la nariz, puede decorarse o adornarse. **En ningún caso está permitida** la colocación de algún tipo de elemento en la base del bordón que sirva para ser clavado en el suelo.

Se sugiere que cada scout adulto tenga su bordón personal.





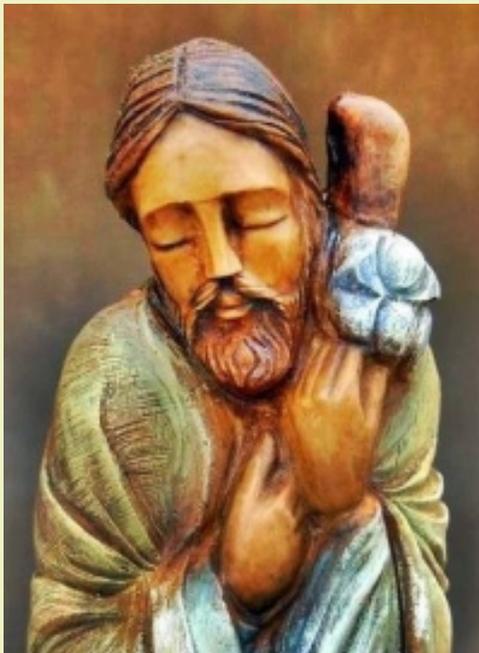
3- ORACIÓN Y PATRONOS:

LA ORACIÓN SCOUT ADULTO

3.1. "Señor y Gran Jefe Jesús. Hacia ti se levantan almas y el fuego de tu amor se enciende en nuestros corazones. Te damos gracias por mostrarnos tu camino, que cumplamos tus divinas leyes, que seamos los hermanos mayores de todas la rama Scout, que vivamos nuestra vida de hogar haciendo presente tu alianza con los hombres. Te amaremos Señor, nos amaremos como hermanos, tu serás el guía de nuestros pasos y el compañero de toda nuestra vida. Cuidaremos con esmero del Escultismo Adulto que es nuestro orgullo y la gracia que nos distingue. Un solo corazón. Una sola alma. Siempre Listo. Toda la vida. Amén."

PATRONO

3.2. El Patrono de los Scouts Adultos es San José.



4- LA TROPA SCOUT ADULTOS

(Mixto, Femenino o Masculino).

4.1. Cada Patrulla está compuesta por una cantidad de Scouts de "Seis a ocho (4 a 6 en patrullas de adultos) y su adiestramiento como unidades separadas bajo la responsabilidad de sus propios jefes" (10) (guías de patrulla). El/la Guía de Patrulla es asistido/a por otro/a denominado Sub-guía de Patrulla.

Todos los integrantes de la patrulla deben ser del mismo sexo.

4.2. "Las Patrullas constituyen siempre la unidad en el Escultismo, tanto en el trabajo como en el Juego, en los ejercicios y en los deberes." (11)

4.3 La Tropa es la unidad compuesta por un conjunto de Patrullas.

4.4. Está formada por un máximo de 4 (cuatro) patrullas y un mínimo de 2 (dos).

4.5. La Tropa es mixta o de un solo sexo, teniendo en cuenta lo descrito en la "Introducción" de este reglamento (Coeducación) y estando acorde al P.O.R. (Art. 3.3.3).

4.6. Cada Tropa adopta un nombre propio para identificarse, este nombre es elegido cuidando que tenga significación de valores y tradiciones del Escultismo Católico. Se inclina su elección por algún Santo de la Iglesia Católica preferentemente, y siempre buscando diferenciarse de la Tropa Scout de los niños.

PATRULLA DE GUÍAS

4.7. La Patrulla de Guías tiene el objetivo de formar más eficazmente a los/as Guías y Sub Guías de Patrulla.

4.8. El Consejo de Tropa organiza actividades especiales para la misma. Esta patrulla es presidida por el Primer Guía.





5- SÍMBOLOS:

NOMBRE DE LA PATRULLA

5.1. Cada patrulla se distingue por el nombre de un santo o prócer cuyas cualidades debe conocer muy bien y desea imitar.

Para la elección del nombre se tiene en cuenta:

- a) Un grado de conocimiento mínimo y razonable sobre el mismo.
- c) El conocimiento de la valoración de esa persona por otras naciones, culturas, organizaciones, religiones, etc. en cualquier campo.

LEMA DE PATRULLA

5.2. El lema de la Patrulla se expresa en una palabra y/o frase que representa las aspiraciones de la Patrulla. Cuando no es así, el Consejo de Patrulla puede cambiarlo.

Las virtudes se expresan en singular.

AL SERVICIO DEL PRÓJIMO!
MENSAJERA DEL SEÑOR!
GUIA CONSTANTE!
TRABAJANDO POR LA PAZ!
COMPAÑERO Y SERVICIAL!

GRITO DE PATRULLA

5.3. El Grito de Patrulla consiste en que el guía de patrulla pronuncie con voz clara y fuerte el nombre de la patrulla, los patrulleros a continuación responden gritando el lema de la patrulla.

Luego el Sub Guía dice "Siempre" y los patrulleros contestan "Listos", realizando la Señal Scout.

EL LIBRO DE ORO

5.4. El Libro de Oro de la Patrulla refleja todos los hechos importantes que se producen o tienen significación para la Patrulla desde que inició su vida. El Consejo de Patrulla controla este libro mensualmente.

EL BANDERÍN DE PATRULLA

5.5. El Banderín de Patrulla es el emblema característico de la Patrulla que reúne sus signos y símbolos más representativos: El Espíritu y el Honor de la Patrulla, resumidos en el Lema y el Animal que los representa.

5.6. El banderín está normalmente sujeto al bordón personal del Guía de Patrulla que coincidirá con su altura. La Patrulla cuida de ellos de un modo especial y nunca permite que estos se hallen en estado de deterioro o colocados de manera impropia a la dignidad que representan.

5.7. El banderín lleva la figura del santo o prócer, el número del Grupo Scout y el Lema. Es portado por el Guía de Patrulla. Su forma y tamaño son los indicados en el siguiente gráfico. Los colores son a elección de cada patrulla.



CINTAS DE PATRULLA

5.8. Las cintas de patrulla son aquellas que identifican a los miembros de una patrulla y cuyos colores son los mismos que los del banderín (ver reglamento de uniforme).





SEÑA SCOUT

5.9. "La Señal Scout se hace levantando la mano derecha a la altura del hombro, con la palma vuelta hacia la frente, el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos señalando hacia arriba para recordar las tres partes de la Promesa Scout. La Señal Scout se hace al otorgar la Promesa, o como saludo." (12)

5.10. La señal Scout, es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres puntos de la promesa. La unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la hermandad scout mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para la protección del menor.

5.11. "Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás" (13)



SALUDO SCOUT

5.12. El Saludo Scout se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la Señal Scout a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando los dedos meñique y anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", pronunciando a la vez, el Lema "Siempre Listos".

5.13. El saludo se realiza cuando dos Hermanos Scouts se encuentran y cada uno toma la iniciativa para saludar, sin esperar que lo haga el otro.



6- UNIFORME:

6.1. "He dicho a menudo que no me importaba un bledo si el scout viste uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro el scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de TROPA y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás. Personalmente, yo me pongo uniforme aunque

solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo." (15)

6.2. Una vez investido (promesado), usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.

El uniforme debe usarse completo y respetar lo establecido en el reglamento del mismo.





7- RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA:

7.1. Para poder ser recibido en la Rama es necesario:

- a) Tener más de 21 años.
- b) Hacer la solicitud correspondiente por escrito (Ficha de ingreso).
- c) Ser aceptado por la Corte de Honor.

7.2. Transcurrido el período de prueba no inferior a seis actividades la Corte de Honor puede autorizar el uso del uniforme usando las insignias correspondientes.

7.3. Al formular su promesa, el Pie Tierno se transforma en Scout y pasa a formar parte de la Hermandad Scout Mundial.

7.4. Una vez que formuló su promesa, usa el uniforme con todas las insignias correspondientes.



8- CARGOS:

8.1. Los Scouts Adultos desempeñan algunos de los siguientes cargos:

de función:

Bibliotecario, bodeguero, cocinero, enfermero, fogonero, guardián de leyenda, secretario, tesorero y otros, en caso de necesidad, pueden ser rotativos.

de Jerarquía:

Guía, Sub Guía, 1º Scout, 2º Scout, 3º Scout, 4º Scout, 5º Scout y 6º Scout.

8.2. El Guía de Patrulla tiene como función:

- a) Crear, mantener y elevar el espíritu de la patrulla.
- b) Preocuparse por la formación de sus patrulleros.
- c) Ver y ayudar a que cada uno cumpla con las tareas o cargos asignados.
- d) Actuar como principal vía de comunicación entre su patrulla, el Consejo de Tropa, y la Tropa.
- e) Preparar a los novicios para la promesa o designar a un patrullero a tal efecto.
- f) Acompañar desde la Vela de Armas, hasta la formulación de promesa a su novicio.
- g) Preside el Consejo de Patrulla.
- h) Representar a su patrulla en las reuniones de Consejo de Guías y de la Corte de Honor.
- i) Elegir a su Sub-guía de Patrulla.

8.3. Las funciones del **Sub-guía de patrulla** son:

a) Ayudar en el desempeño de sus funciones al Guía de Patrulla.

b) Representar junto con el Guía a su patrulla en el Consejo de Guías.

c) Reemplazar al Guía en caso de ausencia.

8.4. Se denominan "**patrulleros/as**" a aquellos miembros que hayan formulado su Promesa Scout y la promesa de fidelidad al Guía de Patrulla.





9- ORGANISMOS:

CONSEJO DE PATRULLA

9.1. El Consejo de Patrulla está formado por todos los miembros de la Patrulla, quienes tienen voz. Sólo los promesados tienen voto.

9.2. Sus funciones son:

- a) Proponer a la Corte de Honor el nombramiento del Guía de Patrulla.
- b) Aceptar al Sub-guía de Patrulla, elegido por el Guía.
- c) Distribuir los cargos en la patrulla de función y de Jerarquía, salvo el de Sub Guía.
- d) Establecer las pautas de trabajo, para llevar adelante la progresión de cada uno de los patrulleros.
- e) Planificar Buenas Acciones de patrulla.
- f) Fijar las normas y tradiciones propias de la patrulla.
- g) Discutir los temas que serán llevados al Consejo de Guías y a la Corte de Honor.

9.3. El Consejo de Patrulla sesionará semanalmente y se registrarán sus temas en un libro de actas que será llevado por el secretario de la patrulla, que será requerido por el Consejo de Guías bimestralmente.

CONSEJO DE GUÍAS (Operativo)

9.4. El Consejo de Guías debe ejercer responsabilidades en la planificación, desarrollo y evaluación en la Tropa.

9.5. Establece lineamientos sobre los cuales se realizan todas las actividades de la Tropa y evalúa el desarrollo de la misma.

9.6. El Consejo de Guías es integrado por el Consejo de Tropa, los Guías y Sub-Guías de cada patrulla. Lo preside el Jefe de Tropa.

9.7. Los Guías tienen voz y voto, los Sub-Guías voz, y votan únicamente cuando reemplazan al Guía. El Consejo de Tropa tiene voz y el Jefe de Tropa tiene derecho al veto.

9.8. Las reuniones se realizan por lo menos una vez al mes, siendo preferible con una frecuencia semanal.

9.9. Las reuniones se hacen cuidando el debido equilibrio entre la jovialidad y la necesaria formalidad que requiere el mencionado organismo, los temas tratados se registran en un libro de actas por el secretario de la Patrulla de Guías o un miembro designado por un período de tiempo preestablecido o en forma alternativa en cada reunión, manteniéndose en reserva todas las resoluciones hasta que el jefe de Tropa permita que sean públicos.

CORTE DE HONOR (Ejecutivo)

9.10. La corte de honor es el organismo de la Tropa que "constituye un comité permanente que, bajo la dirección del Jefe de Tropa, resuelve los asuntos de la Tropa, los casos Administrativos y disciplinarios. Inculca en los miembros que lo forman la dignidad, los ideales de libertad y el sentido de la responsabilidad y respeto a la autoridad constituida, y al mismo tiempo, proporciona práctica individual y colectiva en estos procedimientos tan valiosos para los muchachos que han de constituir los ciudadanos del mañana" (15)

En este contexto vela por el honor y el espíritu Scout de la Tropa.

9.11. Son Funciones de la Corte de Honor "La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la Tropa" (16):





- a) Evaluar las propuestas y Nombrar a los Guías elegidos por los propios integrantes de las Patrullas.
- b) Confirmar al Sub-guía de patrulla.
- c) Admitir a los novicios.
- d) Evaluar la progresión de cada Scout Adulto.
- e) Aprobar la promesa de los novicios.
- f) Aprobar las clases y autorizar la entrega de insignias.
- g) Aprobar las especialidades y autorizar la entrega de insignias.
- h) Autorizar la excursión de primera clase.
- i) Aprobar el reconocimiento de "Misionero" previo informe al Consejo de Grupo.
- j) Solicitar la entrega de Distinciones las cuales serán elevadas al Consejo de Grupo quien a su vez la elevara a la C.D.H.
- k) Autorizar el pase de un/a Scout Adulto a otras funciones en el grupo scout o la comunidad.
- l) Destacar el acto de un/a Scout Adulto.
- m) Otorgar premios o menciones.
- n) Elegir al primer/a Guía de la Tropa y confirmar al Sub-guía de la patrulla de Guías
- ñ) Sancionar una falta cometida de acuerdo a lo establecido en el P.O.R de Adisca Lomas de Zamora.

9.12. La Corte de Honor está integrada por el Consejo de Tropa y por los Guías de Patrulla. Es presidido por el Primer Guía. Mientras no se cuente con Primer Guía la Corte de Honor elige un guía distinto para que la dirija en cada

reunión.

9.13. Para sesionar deben, sin excepción, estar presentes el Jefe de Tropa y el Primer Guía.

9.14. Los guías de Patrulla tienen voz y voto; el Consejo de Tropa tiene voz.

El Jefe de Tropa tiene derecho de veto, que es una medida extraordinaria y como último recurso de una situación inmanejable. Un buen Jefe de Tropa rara vez o nunca utiliza el veto.

9.15. La convocatoria a reunión de la Corte es realizada por el Jefe de Tropa por decisión del Consejo de Tropa o a requerimiento de cualquier Guía (por causa razonable).

9.16. Las resoluciones de la Corte de Honor son documentadas en un Libro de Actas y el mismo está a cargo de un secretario rotativo.

9.17. "Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competencias, etc., se harán públicas". (17)

Las resoluciones son secretas hasta que el Jefe de Tropa permita sean de conocimiento de los Scouts.

9.18. Se realiza de estricto uniforme (sin excepción) y es preferible un lugar especial acondicionado a tal efecto.

PATRULLA DE GUÍAS

9.19. La patrulla de Guías tiene por finalidad la formación de quienes la integran.

9.20. Está integrada por los Guías y Sub-Guías de patrulla.

9.21. Es dirigida por uno de los guías, llamado

Primer Guía.

9.22. El Sub-guía de esta patrulla será también un guía, quien será elegido por el Primer Guía.

9.23 En caso de tropas mixtas, también lo será la Patrulla de Guías.

CONSEJO DE TROPA

9.23. El Consejo de Tropa es el organismo responsable de la Evangelización de los adultos de la Unidad y el apropiado empleo del método Scout.

9.24. Está integrado por el Jefe de Tropa, el Sub Jefe de Tropa, el Capellán y los ayudantes de Tropa.

9.25. Su función es planificar el Programa Scout y controlar todo lo referente a la Tropa y a la progresión de los Scouts Adultos. Tener y llevar al día el legajo personal de cada integrante.

9.26. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada Tropa haya un Scouter por cada dos patrullas como mínimo (contemplando lo establecido en el art. 3.2.2 y 3.3.3 del P.O.R. de Adisca Lomas de Zamora).





10- PROGRESIÓN:

10.1 La progresión de un Scout Adulto sigue el esquema general de la Tropa Scout teniendo dos aspectos importantes que lo caracterizan:

a) La visión y vivencia adulta de toda la progresión Scout, lo cual otorga una nueva y más rica dimensión.

b) Similares o iguales a los Scouts en su contenido pero diferentes en su preparación y ejecución.

10.2. A medida que supera las exigencias de Tercera Clase, Segunda o Primera Clase, el Jefe de Tropa le entrega las insignias respectivas de acuerdo con la Corte de Honor.

10.3. El Scout Adulto, que habiendo obtenido su tercera clase al formular su promesa, orienta además, su actividad hacia las especialidades, donde encuentra otro medio para bastarse a sí mismo y prepararse para un mejor servicio a sus hermanos.

10.4. El plan de adelanto tiene en cuenta todos los aspectos de la formación del hombre de acuerdo a su cultura.

10.5 Las áreas de la progresión son las establecidas en el programa Scout: **RELIGIOSA, COMUNITARIA, SENSORIAL E INTELLECTUAL, MANUAL Y TECNICA, FÍSICA.**

10.6. Se divide en tres clases: Tercera, Segunda Y Primera.

10.7. La obtención de clases, representa para el scout haber cumplido con la formación armónica que abarcan todas sus áreas.

TERCERA CLASE



SEGUNDA CLASE



PRIMERA CLASE



ESPECIALIDADES

10.8. Las especialidades son el logro de desarrollo de una inclinación natural a la creación de una disposición que hace referencia a los distintos aspectos de la vida del hombre.

10.9 Para la mejor preparación se puede recurrir a Sinodales, integrados por personas que tienen capacidad para desarrollarlas, según el programa de cada especialidad.

10.10. La preparación de cada una, supone un esfuerzo del interesado en alcanzarla y la tarea del Consejo de Tropa para colaborar en la obtención de los medios necesarios y un adecuado estímulo y seguimiento.

10.11. Los requisitos de cada especialidad tienen una guía que es una cartilla orientativa.

Los requisitos de las que allí no figuran, surgen de un acuerdo entre el sinodal, El Consejo de Tropa y el/la Scout Adulto.

RECONOCIMIENTO MÁXIMO A LA SUPERACIÓN PERSONAL

Misionero

10.12. El Reconocimiento de "Misionero" es la culminación de su vida en la Tropa, y sólo se otorga a los Scout Adultos que se hayan destacado por su espíritu y cumplimiento de la Ley, la promesa y una vivencia cristiana.

10.13. La insignia la entrega el jefe de grupo a solicitud del jefe de Tropa al scout adulto de primera clase, previa aprobación de la corte de honor.





II- LUGAR:

11.1. El lugar de la patrulla es el "Rincón de Patrulla", el mismo puede ser:

-**Permanente** (en la Sede Scout),

-**Temporal** (fuera de la Sede, salidas, campamentos, etc.) y/o

-**Virtual** (en plataformas informáticas).



12- PERFIL DEL DIRIGENTE DE TROPA:

12.1. La Tropa tiene un fin evangelizador y educativo, por lo tanto los adultos que la dirigen hacia sus objetivos, son llamados dentro de la misma Scouters o Dirigentes. Como los adultos vienen a tratar de vivir las experiencias scout y como consecuencia de esa vivencia crecen como cristianos y personas; los adultos responsables deben tener la capacidad de saber animar las vivencias contribuyendo de manera valiosa a su crecimiento.

12.2. Como funciones y características que se desean de los Scouters y/o Dirigentes podemos detallar: Conocer a los Scouts, saber Jugar, Poseer una actitud educativa (Supone: Madurez y Estabilidad emocional, Honestidad, Entusiasmo constante, Paciencia sin límites, Disposición permanente a escuchar, Trato delicado y Respetuoso, Fuerte resistencia a la frustración, al fracaso, a la agresividad y a la tendencia al autoritarismo, estando dispuesto a recomenzar y reintentar una y otra vez), Dar testimonio, Capacidad de Aprender, Disponer de Tiempo, Asumir un compromiso, Comunicar lo que hacemos, Formar Equipo.

12.3. Los Scouters y/o Dirigentes tienen que: *Conocer "Escultismo para Muchachos" (No basta con leerlo una vez, sino varias), *Conocer el funcionamiento del Sistema de Patrulla, * Ser Justos y objetivos, *Comprender, orientar, proteger y ayudar a los Scouts Adultos a reflexionar sobre sus errores y valorar sus aciertos, *Mantener equilibrio frente a situaciones inesperadas o accidentes, *Aplicar criterios lógicos para resolver problemas *Proyectar y estimular la auto-superación de

cada scout adulto, *Identificarse como "hermano mayor" de los scouts.

12.4. El jefe de Tropa Scout suele ser el Adulto de mayor experiencia. Su función es Dirigir y coordinar la Tropa poniendo su mayor empeño en pos del grupo. El jefe de Tropa, en su carácter de coordinador del Consejo de Tropa, debe cumplir las siguientes tareas: * Organizar y dirigir las reuniones del Consejo de Tropa, * Conducir el proceso de planificación de las actividades garantizando la participación de todos los integrantes del Consejo de Tropa, * Coordinar la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades de la Tropa, * Coordinar las tareas que los ayudantes cumplen en el seguimiento de la Progresión Personal de los Scouts Adultos, * Estimular y supervisar la formación personal de los miembros del Consejo de Tropa que lo acompañan, *relacionar el trabajo de la Tropa con las otras unidades del Grupo Scout.





13- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

- (1) (12) (13) (17) Escultismo para Muchachos. Baden Powell.
- (2) (3) (7) (8) (9) (10) (11) (14) (15) Guía para el Jefe de Tropa. Baden Powell.
- (4) Manual del Lobato, Ed. Scout Interamericana. Título Original "Wolf Cubs Handbook" Autor. Baden Powell 1916.
- (5) Lecciones de la Universidad de la Vida. Baden Powell
- (6) "Kim" es una novela picaresca y de espionaje del escritor Sir Rudyard Kipling (Autor del "Libro de Las Tierras Vírgenes"). Publicada en 1901 por MacMillan & Co. Ltd., tiene como protagonista a Kimball O'Hara, llamado Kim, un huérfano, hijo de un soldado inglés y una madre pobre de raza blanca. De trasfondo aparece el conflicto político en Asia Central entre el Imperio Ruso y el Imperio Británico, llamado El Gran Juego.

.....

La Rama Scout Adulto y su mística se basan en el Libro "Escultismo para Muchachos" de Baden Powell, la bibliografía de A.D.I.S.C.A., la metodología scout que por tradición venimos aplicando y el presente reglamento.



ANIMALES DE PATRULLA SCOUT:

Caimán		Verde y Caqui	Bramido duro: "Ju-a-er"
Antílope		Azul oscuro y blanco	Mugido agudo: "Miou-oc"
Tejón		Malva y Blanco	Grito agudo con los dientes cerrados: "Shit-tt-tt"
Murciélago		Azul claro y Negro	Silbido muy agudo: "Pitz-pitz"
Oso		Café y Negro	Gruñido: "Burr"
Castor		Azul y Amarillo	Palmas para imitar los golpes que da con la cola.
Alcaraván		Gris y Verde	Grito: "Karr-Karr"
Mirlo		Negro y Caqui	Grito: ""For-for-for-yi"
Búfalo		Rojo y Blanco	Mugido: "Um-maummmmm"
Toro		Rojo	Mugido: "Um-mauu"
Bull-Dog		Azul Claro y Café	Gruñido: "Grr-rr"
Saltarín		Café y Gris	Grito: "Peter-Peler-Peler"
Gato		Gris y Café	Maulido: "Miaaou"
Cobra		Naranja y Negro	Silbido: "Pssst"
Gallo		Rojo y Café	Canto: Ki ki ri ki
Cuclillo		Gris	Llamada: "Cu-cu"
Chova		Negro y Rojo	Grito: ""Cri-crii-a crii-a"
Corvejón		Blanco y Gris	Grito: "Cr-waaar"
Tipiaste		Morado y Gris	Grito: "Crreikk"
Chorlito		Verde	Grito: "Corley"
Paloma		Gris y Blanco	Llamada: "Curru-cutu-cu"
Águila		Verde y negro	Grito muy estridente: "Kriii"
Elefante		Morado y Blanco	Bramido semejante a trompetazo: "Tre-aum-aump-er"
Zorra		Amarillo y Verde	Gañido: "Ja-ja"
Pato		Café y Amarillo	Grito (nasal): "Jij"
Frailecillo de oro		Naranja y Gris	Grito: Silbido alto y bajo.
Perdiz		Café oscuro y claro	Grito: "Go-bac, go-bac"
Gavilán		Rosa	Grito "Krii"
Garza		Verde y Gris	Grito: "Cuashk"
Hipopótamo		Rosa y Negro	Zumbido: ""Brussh"
Caballo		Negro y Blanco	Relincho: "Ji-iiii"
Perro		Naranja	Ladrado: "Guau-guau"
Hiena		Amarillo y Blanco	Risa burlona: "Uu-ua, uu-ua-aa"
Chacal		Gris y Negro	Risa burlona: "Ua-ua-ua"
Canguro		Rojo y Gris	Llamada: "Cuu-ii, cuu-ii"
Martin Pescador		Azul, tono del pájaro	Grito: "Chip-chip-chip"
Halcón		Marrón y Naranja	Grito: "Jik-jik-jik"
Bubia		Amarillo y Azul oscuro	Grito: "Aarr"
Cernícalo		Azul oscuro y Verde	Grito: "Kii-kii"
León		Amarillo y Rojo	Rugido: "lu-ugh"

Cuadro de Animales de Patrulla original extraído de "Escultismo para Muchachos" de Baden Powell.



Mangosta		Café y Naranja	Chirrido: "Chiip"
Chotacabras		Negro y Ante (pardo)	Grito con la lengua en el paladar: "Churr-rr-rr"
Nutria		Café y Blanco	Grito: "Jci-oi-cick"
Lechuza		Azul	Grito: "Cut-cut-cut"
Pantera		Amarillo	Ruido con lengua a un costado de la boca: "Kiiouk"
Pavo Real		Verde y Azul	Grito: "Bi-oik"
Abudilla		Verde y Blanco	Grito: "Tiwitt"
Faisán		Café y Amarillo	Grito: "Cockerr"
Pato de Mar		Castaño y Gris	Grito: "Err-err"
Merlín		Azul oscuro y Marrón	Grito: "Kik-kik-kik"
Pelícano		Gris y Violeta	Grito: "Croak-croak"
Pingüino		Blanco y Naranja	Siseo: "Ssi-si"
Alca		Gris y Amarillo	Grito: "Ugh-ugh"
Carnero		Café	Balido: "Be-eee"
Víbora de Cascabel		Rosa y Blanco	Ruido: sacudir una piedra en una caja de lata.
Estornino		Negro	Graznido: "Kar-kau"
Rinoceronte		Azul oscuro y Naranja	Rugido: "Uar-uar"
Gaviota		Azul claro y Escarlata	Grito: "Ui-ui-ui"
Foca		Rojo y Negro	Llamada: "Jork"
Mapache		Negro y café	Ladrado: "Churr"
Skua		Azul oscuro y Caqui	Grito: "Mii-auk"
Agachona		Azul oscuro y Escarlata	Grito: "Tjick-Tjick"
Cuervo		Negro y Amarillo	Silbido subiendo y bajando la escala
Gacela		Escarlata y Amarillo	Grito: "Iuj-ijj"
Ardilla		Gris y Rojo oscuro	Grito: "Nutt-nutt-nutt"
Ciervo		Violeta y Negro	Bramido: "Baouu"
Ave fría		Castaño y Negro	Grito: Golpear dos Guijarros
Cigüeña		Azul y Blanco	Grito: "Korr"
Cisne		Gris y Escarlata	Grito: "S-s-s-s"
Golondrina		Azul oscuro	Gritos: "Cuii"
Petrel		Azul oscuro y Gris	Llamada: "Kekereki"
Morsa		Blanco y Caqui	Ladrado profundo: "Ouff"
Chotacabra Americana		Amarillo y Café	Llamada: "Jip-pur-will"
Tigre		Violeta	Rugido: "Grrao"
Gallareta		Caqui	Grito: "Jui-ou"
Jabalí		Gris y Rosa	Gruñido: "Bruff-bruf"
Lobo		Amarillo y Negro	Aullido: "Jou-ooo"
Chocha		Castaño y Malva	Grito: entre siseo y silbido muy agudo.
Pájaro Carpintero		Verde y Violeta	Risa: "Jiarfl-arfl-arfa"
Pichón		Azul y Gris	Llamada: "Buc-juu"

PUEBLOS ORIGINARIOS DE PATRULLA RAIDER:



El Estado lleva el registro de 34 pueblos inscriptos en el Registro Nacional de Comunidades Indígenas (Re.Na.C.I.). Ellos son:

Atacama, (atacameños o apatamas)
Chané,
Charrúa
Chorote
Chulupí
Comechingón
Diaguita
Guaraní
Guaycurú
Huarpe
logys
Kolla
Kolla Atacameño (Aimara)
Lule
Lule Vilela
Mapuche
Mapuche Tehuelche

Mocoví
Mbya Guaraní
Ocloya
Omaguaca
Pilagá
Quechua
Ranquel
Sanavirón
Selk'Nam (Ona)
Tapiete
Tastil
Tehuelche
Tilián
Toba (Qom)
Tonokoté
Vilela
Wichí (Matacos)



Fuente: Instituto Nacional de Asuntos Indígenas
<https://www.cultura.gob.ar/>

ETAPAS DE PROGRESIÓN



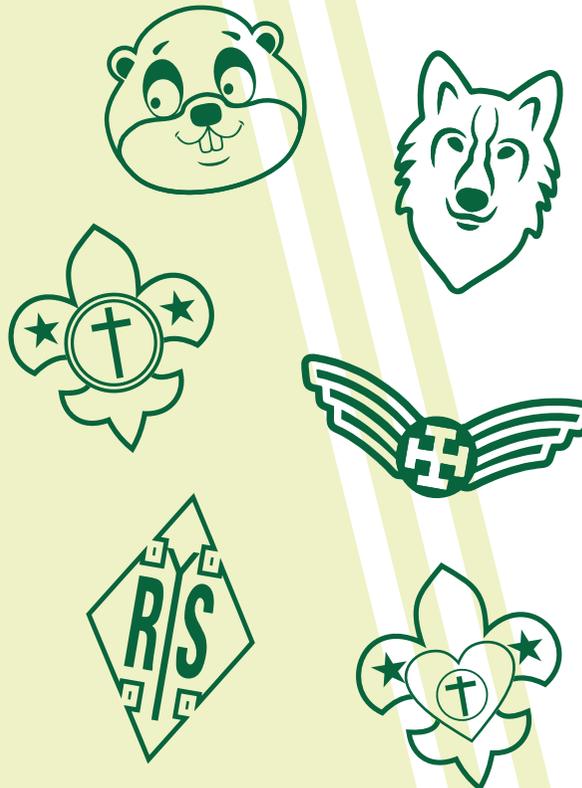


DISPOSICIONES GENERALES

- Respecto a los cambios realizados debe entenderse que nos ajustaremos a reglamento una vez que entre en vigencia hacia adelante, por lo que todo lo realizado hasta la fecha no necesita ser cambiado.
- Aquellas Manadas que no poseen su nombre de acuerdo al reglamento (Art. 4.2. Reglamento Rama Lobato) podrán seguir conservándolo. Toda nueva manada debe establecer su nombre acorde a Reglamento.
- Aquellas Unidades de Rama Scout, Rama Raider o Rama Rover que se denominan Comunidades pueden seguir conservando esta denominación, siendo los organismos máximos de cada rama quienes tienen la opción de modificar dicho nombre por aprobación mayoritaria. Todas las nuevas Unidades deberán respetar lo establecido en el reglamento.
- Aquellas Patrullas Raider femeninas que deseen seguir conservando el nombre de una mujer celebre latinoamericana, pueden seguir conservándolo siendo el Consejo de Patrulla por mayoría quien debe aprobar la modificación del nombre de patrulla. Todas las nuevas Patrullas deberán respetar lo establecido en el reglamento.
- Aquellas Patrullas Scout y/o Raider que poseen su Banderín y no este acorde al reglamento (Art. 5.5 ss. Reglamento Rama Scout y Art. 5.6 ss. Reglamento Rama Raider) podrán seguir conservándolo. Cuando por cuestiones de añejamiento, roturas y/o deterioro realicen uno nuevo deberán ajustarse a Reglamento. Toda

nueva patrulla scout/raider debe realizar su Banderín acorde a Reglamento

- Aquellas Colonias y/o Manadas que poseen su Tótem y no este acorde al reglamento (Art. 5.1 Reglamento Rama Castor y Art. 5.1 ss. Reglamento Rama Lobato) podrán seguir conservándolo. Cuando por cuestiones de añejamiento, roturas y/o deterioro realicen uno nuevo deberán ajustarse a Reglamento. Toda nueva colonia/manada debe realizar su Tótem acorde a Reglamento.





AGRADECIMIENTOS:

Este documento fue elaborado y revisado, en diferentes procesos, por las siguientes personas:

Consejo Diocesano:

JSD Juan María Amundarain
SJSD Héctor Salinas
Eliana G. Benítez
Emmanuel Caliva
Gustavo Clarens
Hermelinda Vargas
José Verón
Juan Manuel Villagra
Pablo Rodríguez
Rodrigo L. Luque

Auxiliares Diocesanos:

Alejandro Pietrapperia
Ceferino Medina
Iván Zelaya
Juan Manuel Flores
Laura Gómez
Luna Medina
Ramón Monzón

Equipo Diocesano de Formación:

Andrea Maidana
Brenda G. Fernández
Gustavo Villalba
José Sanmartín
Lucas M. Gómez
Pedro Duarte
Sergio Guaymas

Agradecimientos especiales:

Alejandro Lezcano
Nadina Laterra
Mirko López
Rocío Lopez

Fotografías:

Andrea Ortiz
Daiana Tarantola
Iara Perozzo
Ivana Gómez
Juan Pablo Minutella

Equipos Distritales de Auxiliares de Rama.
Equipo Diocesano de Comunicación.

Agradecemos la colaboración de quienes aportan su imagen personal en este documento.

Mons. Jorge Rubén Lugones S.J.
OBISPO DIOCESANO

Presb. Victor Ariel Favero
CAPELLAN DIOCESANO

MS Juan María Amundarain
JEFE SCOUT DIOCESANO



Adisca Lomas
Manuel Castro 391
Lomas de Zamora

Este Compendio General fue aprobado por el Consejo Diocesano el 1 de Julio de 2020, misma fecha que se publica de modo digital.

Los textos e imágenes de este documento pueden ser reproducidos de manera total o parcial con autorización de Adisca Lomas.

Siempre Listo!